PC-AMIGA

# HiScore Professionel

30 Marts - 28 April
Nr. 7 2.årgang
Kr.36,00

## AFSLØRING
*Hvem blev Årets Hugo 1993 ?*

## STORTEST
*Vi udvider din Amiga 1200*

## PENTIUM POWER
*Vi tester en Pentium PC fra Siemens Nixdorf*

## DE NYESTE SPIL
*Gabriel Knight 85%*
*Quest for Glory IV 85%*
*Naughty Ones 81%*
*The Settlers 90%*
*Fly Harder 85%*



# GREAT VALLEY PRODUCTS, INC.

## Med GVP får du det bedste ud af enhver Amiga



Har du brug for en telefonsvarer/telefax/elektronisk omstillingsbord, så er GVP's PhonePack lige noget for dig. Ydermere er du træt af optaget telefoner, kan du får den til at ringe op, indtil den kommer igennem, og så kalde den efter dig.

**GVP PhonePack 3.298,-**




Lyd har altid været Amiga'ens stærke side, men for at lave noget der lyder godt har du brug for GVP DSS8+. Der medfølger software til sampling og real-time effekter. Indvidere medfølger tracker program

**GVP DSS8+ 798,-**

| | |
|---|---|
| **GVP A500-HD8+ 120MB-HD 0MB-Ram** | **3.798,-** |
| **GVP A4008-HC 120MB-HD 0MB-Ram** | **2.998,-** |
| **GVP A1208-SCSI FPU33 4MB-Ram** | **4.898,-** |
| **GVP I/O Extender-II** | **1.098,-** |

**G-lock**

Smelt "live" video, lyd samt Amiga grafik sammen. Dette gøres let og meget elegant med denne genlock. Der kan tilsluttes både CVBS og Y/C signal. Der er indbygget transcoder, så du kan lave det indsendte signal om til CVBS, Y/C, RGB eller YUV. Det hele er software styret. Bruger du SCALA kan du købe et EX-modul, hvorefter SCALA har kontrol over genlock'en. Det bedste ved det hele er at den kan bruges af alle Amiga'er (kræver minimum kickstart 1,3).

**GVP G-LOCK 3.898,-**

**A4000 G-Force 040-40**

Her er den så! Aldrig før har sådan en kraftig processor været tilgængelig til en Amiga computer. GVP sætter en 40MHz Motorola 68040 i din Amiga 3/4000 sammen med op til 32MB ekstra 32bit FAST-Ram. Men hvorfor stoppe her... Tilslut et GVP Ram modul og få op til 128MB ægte 32bit FAST-Ram. For maximal udnyttelse af kortet, tilbyder GVP endnu et ekstra modul. Et 32bit SCSI-2-FAST interface, der gør det muligt at flytte op til hele 10MB data pr. sekund. Kortet uden modulerne kommer på gaden i April måned.

**IV-24 Den ultimative Genlock**

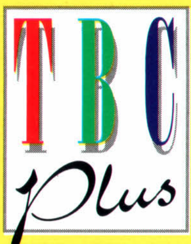
Dette er den professionelle genlock til din Amiga 2/3/4000. IV-24 Giver dig et rent, skarpt genlocked video billede. Input og output kan frit vælges i RGB, CVBS, Y/C, Betacam og M-II. Endvidere kan du let fange (grabbe) et enkelt billede i 24bit (16.7 millioner farver) i realtime. IV-24 er samtidigt et 24bit Video kort med Flickerfixer, der gør det virkelig nemt at lave PIP (billede i billede) og Foto Slideshow. Kortet understøttes af mange programmer så f.eks. SCALA, ImageFX og EGS-SpectraPaint. IV-24 fås også i en udvidet Broadcast (pro komponent transcoder) version.

| | |
|---|---|
| **GVP IV24-PAL** | **12.598,-** |
| **GVP IV24/CT-PAL** | **14.298,-** |

**A2000 G-Force 040-33 Combo**

Det klassiske kort, i den ultimative udgave. Dine applikationer vil fare derud af med en utrolig fart med dette 33MHz 68040 kort. Hvorpå der er plads til hele 64MB ægte 32bit FAST-Ram. På kortet sider der endvidere GVP SCSI Series II harddisk kontroller samt I/O Extenderen der giver en ekstra parallel port og en ekstra "buffered High Speed" seriel port.

**GVP G-FORCE A2000-040/33/4 11.998,-**




Professionel digital Time Base Corrector (CCIR-601), der bruger state-of-the-art 8bit 4:2:2 video signal processing. "Plus" dækker over en real-time framegrabber ("billede fanger") i 24bit (16,7 millioner farver) samt muligheden for at konvertere et video signal fra NTSC/PAL/SESAM til NTSC/PAL også fra CVBS til Y/C eller omvendt. Der fås endvidere ekstra moduler der giver fuld SMPTE/EBU encoding/decoding/striping samt et Comb filter for det bedst mulige CVBS signal. Der kan selvfølgelig også laves "special effect's" med dette geniale kort.

| | |
|---|---|
| **GVP TBC Plus uden SMPTE** | **8.698,-** |
| **GVP TBC Plus ekstra 1MB Frame Hukommelse** | **2.198,-** |
| **GVP TBC Plus DCF** | **698,-** |


Uden TBC Plus


Med TBC Plus


ImageFX effects




Dette geniale program kombinere traditionel billede behandling med high-end "special effect's" og morphing. Med ImageFX kan du konvertere billeder mellem næsten alle tænkelige billedformater. Endvidere kan programmet tegne i 24bit. Det kan også scanne i 24bit (kræver separat scanner). Derudover arbejder ImageFX med virtuel hukommelse på ALLE Amiga modeller. Ikke mere "Out of memory" her, tak.

**GVP ImageFX 1.5 2.298,-**




GVP's A1230 Turbo+ kort også kaldet "JAWS" er kommet i en ny version. Det har nu et ur med batteri backup, samt som noget helt nyt en udvidelsesport, hvortil der allerede er kommet et A1291 SCSI kit. Så kan du tilslutte en extern SCSI-enhed, f.eks. harddisk eller tape streamer. Kortet fåes nu i to versioner, 40MHz og 50MHz. Begge udgaver leveres med 4MB Ram og kan udvides til 8MB (32MB hvis du benytter 16MB SIMM-moduler). Derudover kan der monteres en 68882 FPU (PGA).

| | |
|---|---|
| **GVP A1230, 40MHz 68EC030** | **5398,-** |
| **GVP A1230, 50MHz 68030/PMMU** | **7198,-** |
| **GVP A1291-SCSI kit** | **998,-** |




Det nye fantastiske 24-bits Zorro II/III kort fra GVP, giver dig 16,7 mill. farver i en opløsning optil 800x600 punkter. Kan emulere WB i 1600x1280 punkter med 256 farver hurtigere end en A4000/40. Du kan bruge Spectrum-kortet med 1 eller 2 monitorer.

| | |
|---|---|
| **GVP EGS-28/24 m/2MB** | **RING!** |
| **GVP EGS-110/24 m/4MB** | **21998,-** |

(EGS-110/24 kræver GVP Combo kort)

Alle priser er incl. moms. og gældende til den 30/4 1994.
Der tages for forbehold for trykfejl, pris- & specifikationsændringer samt udsolgte varer.

**Kabler**
2.5"->3,5"HD-kabel ..298,-
2,5"HD-kabel A1200..110,-
Joystikforlænger kabel..78,-
Multiplayer kabel fra ....99,-
Parnetkabel 5 meter....298,-

**Modem**
SupraModem2400......898,-
SupraFax2400 ...........1798,-
SupraFax14400 .........3398,-

**Printer**
Canon BJC-600.........5998,-
Star LC-100 Farve .....1895,-
Star LC24-100 ...........2745,-

**Accelerator kort**
VXL-30/25MHz fra..2595,-
VXL-30/40MHz .......3395,-
VXL-Ram/2MB........2495,-
M1230XA fra ...........3395,-
SupraTurbo28...........1598,-

**Diskdrive's**
AlfaData diskdrev.......798,-
AirDrive Intern A500 .695,-

**HD-Kontroller**
DF IDE-AT A2000......898,-
DF SCSI A2000 .........1098,-
Oktagon AT-Bus.........998,-
Oktagon SCSI-2........1698,-
Oktagon SCSI A500 .1798,-
SupraDrive A500......1598,-

**SyQuest Drives:**
incl. 1 stk. flytbar disk.
105SQ AT intern .....5198,-
105SQ SCSI intern..5898,-
105SQ SCSI extern..6998,-

**Joystik**
SureShot.......................199,-
ZipStik .........................198,-
ZipStik Auto „fire"......249,-
Comp. pro 5000 .........198,-
Comp. pro extra clr ....249,-
The Arcade..................249,-
The Bug.......................199,-
Analog Joystik adapt. .198,-

**SoundSampler's**
Clarity 16bit smpl. ...1298,-
Megalosound smpl. ...449,-

**Ram Udvidelser**
512KB Alfaram A500 .398,-
2MB Alfaram A500 ..1698,-
1MB Alfaram A1200 1798,-
MBX1200z 0MB.......1198,-
MBX1200z 14/881....1798,-
MBX1200z 25/882....2398,-
MBX1200z 50/882....3598,-
2MB Ram A2000 ......1598,-

**Skanner**
AlfaScan800 ..............1498,-
Epson GT6500...........8995,-
Epson Amiga Driver.1598,-

**Digitizer**
V-Lab Y/C A2000 .....3698,-
Vidi-Amiga 12 ..........1498,-
Vidi-Amiga 12Snd....1898,-
Vidi-Amiga 12RT .....2898,-
Vidi-Amiga 24RT .....3998,-

**Tilbehør**
3,5"HD-kbnt. A1200..998,-
Støvlåg alle Amiga'er ....98,-
DeInterlace A2000....1498,-
Joystik omskifter.........229,-

**KIG INDENFOR...**
i vores butik i Istedgade 79.Se vores store udvalg i programmer og tilbehør.

**Åbningstider:**
Man-Tors 9.00-17.30
Fredag 9.00-19.00
Lørdag 9.00-13.00
(også langlørdag)

**Postordre salg**
Varebestilling inden kl. 14 sendes samme dag. ☎ 3131 0273

AMIGA•CD ÅRBOGEN 1993 94 50,-
Soccer Kid 349,-
Simon the Sorcerer 299,-
MICRODISKETTE 3.5" olivetti 10 stk. HD kr. 89,-
Brilliance 1698,-
Digita Wordworth 998,-
10 stk. Prime kr. 46,- 100 stk. Prime kr. 399,-
BETALOG 2 54 SIDER OM AMIGA HARDWARE GRATIS
Deluxe Music 998,-
Supra Turbo 28 1.598,-
Amiga Game Maker's Manual with AMOS Basic
299,-
999,-
248,-
Vidi Amiga (24) RT 3.998,-
298,-
AlfaPower HD til A500(+) 170MB 2.998,-
798,-
798,-
Art Department Professional 2.298,-
299,-
Gunship 2000 359,-
Civilization 359,-
339,-

# AMIGA

AMIGA 4000 Fra kr. 12.250,-

AMIGA 1200 Fra kr. 3.495,-

AMIGA CD32 Fra kr. 3.495,-

1084 Stereo 2398,-

1942 Stereo 4498,-

# AMIGA NYHED

Z3 FASTLANE

FastLane Z3 .......... 3998,-
Emplant Deluxe ....... 4698,-
OverDrive ............. RING!

## TILBUD

**HD IDE-AT 2,5"**
Incl. kabel & software til Amiga A600/A1200
84MB Conner .......... 2395,-
127MB Quantum .... 2598,-
160MB Quantum .... 2998,-
250MB Conner ........ 3598,-

**HD IDE-AT 3,5"**
Incl. kabel & software til A1200 montering
85MB Quantum ...... 1695,-
170MB Maxtor ........ 1998,-
452MB Seagate........ 3698,-

**HD SCSI 3,5"**
52MB Quantum ........ 695,-
85MB Quantum ........ 998,-
120MB Maxtor ........ 1195,-
127MB Quantum .... 1195,-
170MB Quantum .... 1795,-
212MB Conner ........ 2895,-
540MB Quantum .... 5998,-

**A500(+) HD Løsninger**
AlfaPower 170MB.... 2998,-
AlfaPower 440MB.... 4498,-
GVP HD8+ 120MB. 3798,-

**A2/4000 HD Løsninger**
GVP HC8+ 120MB . 2998,-

**Håndscanner**
AlfaScan Plus........... 1198,-
(256 gråtoner)
AlfaColor................. 2998,-
(over 262.000 farver)

## SOFT

RING ELLER SKRIV!

# PC UDSTYR

IBM Autoriseret Forhandler IBM Mini Center



**Tulip dt COMPACT 486sx/25**
- 170 MB harddisk
- Windowsaccelerator
- 14" SVGA lavstrålingsfarveskærm
- DOS 6.2 & Windows 3.1 DK

**8.995,-**

Opgradering til 50 MHz **4.498,-**
Opgradering til 1MB videoram **298,-**

Sound Blaster 16 Basic Edition — PRISFALD! NU 1198,-

**Olivetti** PCS 33 386sx/25, 2 MB ram 85 MB hd, mus, DOS+windows, farveskærm **7595,-**

**IBM** PS/ValuePoint 486DX/33, 4 MB ram, 120 mb hd, Local Bus grafikkort, mus, DOS+ Windows farveskærm **13995,-**

**Commodore** bærbar C386sx/16, 1 mb ram, 20mb hd. dos 5.0 **5995,-**

**Commodore** C386sx/25 bærbar 4 mb ram, 80 mb hd. dos 5.0 vga farveskærm **17495,-**

**IBM** bærbar PS/note 386sx/25, 2 mb ram, 85 mb hd **9295,-**

**Victor** 386sx/33, 4 mb ram 85 mb hd, mus, DOS+ windows, farveskærm **6995,-**

**Compaq** Prolinia 486sx/25, 4 MB ram, 120 mb hd. DOS+windows (3 års garanti) farveskærm **11495,-**

# BETAFON ApS

**Istedgade 79 & 110 • 1650 København V.**
**Telefon 3131 0273 • Fax 3131 1498**

☐ Prisliste PC ☐ Prisliste Amiga, CDTV & CD32
☐ Prisliste PC spil ☐ Prisliste Amiga spil
☐ Hermed bestilles: ☐ Betalog 2 Amiga hardware

| Vare: | Antal: | Pris |
|---|---|---|
| | | |
| | | |
| | | |

(+ forsendelse)

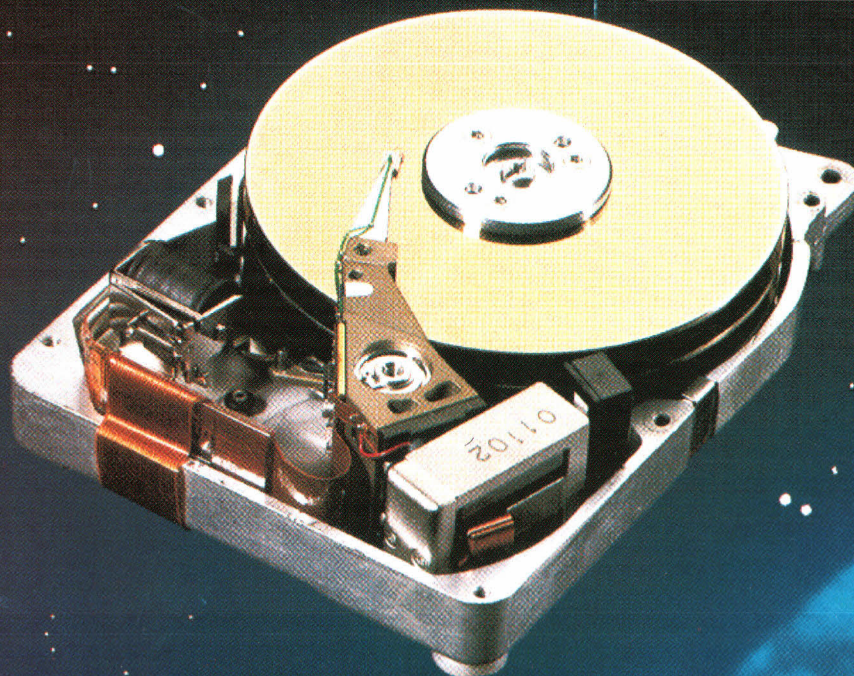
Navn: ____
Adresse: ____
Postnr./by: ____
Evt. tlf. ____

HP April '94

Kuponen eller en kopi af den sendes til:
Betafon • Istedgade 79 • 1650 København V.

# INDHOLD

## DiskExpander er svaret! Læs spørgsmålet på Side 16



## TEST



## TEMA





# RUBRIKKER



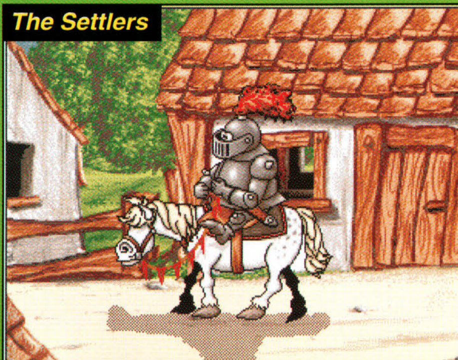




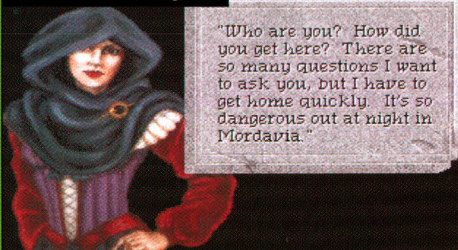



# SPIL




The Settlers

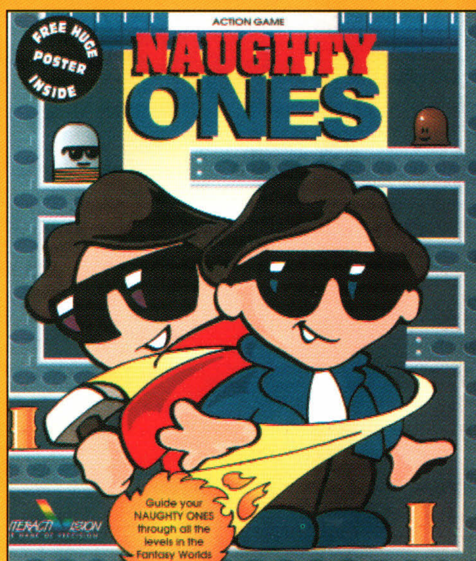




Quest for Glory IV

# KONKURRENCER






# ANNONCØRER

DANSK MEDIE HUS ApS
FORLAG · MARKETING

**Ansvarshavende udgiver:**
Thomas Cuno Larsen

**Chefredaktør:**
Robert Vanglo

**I redaktionen:**
Jan Holm

**Medarbejdere:**
Thomas Agatz, Hans Henrik Appel, Christian Estrup, Jon Wichmann Hansen, Thomas Henriksen, Christian Koerner, Søren Madsen, Tage Majland, Karsten Bo Malten, Kristjan V. Olesen, Mark Sederqvist, Simon Skals

**Abonnements-service:**
Telefontid: 11:00-15:00
Telefon: 38 33 10 11
Telefax: 38 33 31 34
Postgiro: 3 93 04 08
Årsabonnement, 11 numre: kr. 355,-
1/2-års abonnement, 5 numre: kr. 170,-
Hvis bladet er enten forsinket eller udebliver bedes du først rette henvendelse til dit lokale postkontor.

**Annoncer:**
Dansk Medie Hus ApS
Hillerødgade 81-83
2200 København N
Telefon: 38 33 10 09
Telefax: 38 33 31 34

Salgschef: Thomas Cuno Larsen
Salgs-konsulent: Jakob Elk

Produktion: Christian G. Larsen

**Redaktion og udgiver:**
Dansk Medie Hus ApS
Hillerødgade 81-83
2200 København N
Telefontid: 11:00-15:00
Telefon: 38 33 10 09
Telefax: 38 33 31 34



**Produktion:**
Dansk Medie Hus ApS
ABK Sats ApS
Glumsø Bogtrykkeri A/S

**Tegninger og fotos:**
M. Hoffmeyer
H. Juhl
C.G. Larsen

**Distribution:**
Dansk Centralagentur DCA A/S
Avispostkontoret

**En stor tak til forhandlere og producenter, der velvilligt har stillet udstyr og programmel til rådighed.**

**Forsidebillede er venligst udlånt af Accolade Europe Ltd.**

**ISSN 0909-0789**

# Lederen

## Sådan er der så meget...

Redmond den 23. februar 1994 -- Microsoft udtaler, at man vil søge at få ændret en retslig afgørelse om overtrædelse af patentrettigheder, som en jury netop har afsagt i den meget komplekse retssag mellem Microsoft og STAC Electronics. En 7 personers jury besluttede, at Microsofts DoubleSpace diskkomprimeringsteknologi i MS-DOS 6 operativsystemet overtræder to patentrettigheder, som indehaves af STAC. Juryen pålagde Microsoft at betale 120 mio. dollar til STAC i erstatning.

Juryen konkluderede samtidig, at STAC har benyttet Microsofts fortrolige 'pre-loading' teknologi i deres Stacker produkt og har pålagt STAC at betale 13,7 mio. dollar i erstatning og bøde til Microsoft.

Microsoft udtaler, at man forventer, at STAC vil søge om at få nedlagt forbud mod det fortsatte salg af produkter, som indeholder DoubleSpace diskkomprimeringsteknologien. Microsoft vil modsætte sig et sådant forbud og agter at få nedlagt forbud mod salget af produkter fra STAC, som indeholder Microsofts 'pre-loading' facilitet. Retsformanden, dommer Edward Rafeedie fra U.S. District Court i Los Angeles, vil nu overveje sagen og fremkomme med en beslutning om nødvendigheden af nedlæggelse af disse forbud.

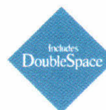
Microsoft siger, at man umiddelbart efter dommerens beslutning vil indgive en anmodning om, at afgørelsen om overtrædelse af patentrettighederne omstødes. Hvis dette ikke accepteres, agter Microsoft at appellere hele dommen til Circuit Court of Appeals, som er den føderale appeldomstol for sager, der vedrører overtrædelse af patenter.

"Selv om vi er skuffede over juryens afgørelse i patentsagen, tror vi på, at beviserne og loven er på vore side", udtaler Bill Neukom, som er Senior Vice President for Microsofts juridiske afdeling.

"Microsoft er fortsat overbevist om, at DoubleSpace funktionen i MS-DOS 6 ikke overtræder nogen af STAC's patenter. Vi tog de mest omfattende forholdsregler, både teknisk og juridisk, for at sikre, at MS-DOS produktet ikke overtræder de to patentrettigheder. Vi er taknemmelige for juryens konklusion, at STAC har stjålet af vores fortrolige teknologier, som er dem, der beskytter den grundlæggende opbygning af MS-DOS. Vi vil nu tage alle nødvendige juridiske skridt for at få dommen om patentrettighederne omstødt og samtidig bevare afgørelsen i sagen om uretmæssig brug af fortrolige teknologier."

Microsoft vil hensætte det fulde beløb i henhold til dommen. Dette engangsbeløb vil reducere Microsofts resultater for tredie kvartal med 26 cents pr. aktie.

Concise User's Guide




Microsoft MS-DOS 6
Operating System Plus Enhanced Tools
For sale only with a new PC

"Det er vigtigt, at vore nuværende kunder forstår, at de roligt kan fortsætte med at bruge deres MS-DOS produkter, idet dommen ikke har nogen betydning for dem. Kunder, som fremover køber MS-DOS, vil få glæde af produktets mange avancerede faciliteter, blot har produktet ikke længere DoubleSpace funktionen", siger Paul Maritz, Senior Vice President for Microsofts systemdivision.

Ovenstående er en pressemeddelelse fra Microsoft, udsendt den 24. februar 1994 og her bragt i sin fulde ordlyd. Sagens efterspil vil, som Microsoft selv nævner i pressemeddelelsen, næppe få betydning for nuværende brugere af MS-DOS, og brugere af Stacker programmet vil næppe heller blive berørt. Pålidelige kilder anser det for sandsynligt, at sagen ender med, at der indgåes forlig mellem parterne.

Microsoft har indtil videre løst problemet ved at fjerne DoubleSpace fra de fremtidige versioner af MS-DOS 6, men mere alvorligt vil det formentlig se ud for STAC Electronics, hvis et forbud mod salg af deres hjørnesten bliver udfaldet.

Som forbruger, eller blot som betragter fra sidelinien, synes det hele dog en smule absurd, når sagsanlæg fyger gennem luften, men dette er altså ikke endnu et afsnit af TV-serien Advokaterne. Det er derimod en historie fra det virkelige, men amerikanske, forretningsliv. Ja, sådan er der så meget.

Robert Vanglo
chefredaktør

# ACTION NEWS

## Lights, Camera, Action...




Fra det amerikanske firma Gold Disk, der formentlig er mest kendt som ophavsmænd til Amiga DTP-programmet Professional Page, er dukket et nyt video-redigeringsværktøj op. Med Video Director, som programmet hedder, er det nu muligt at redigere din egen hjemmevideo, så moster Anna kommer ind gennem døren, lige efter onkel Carlo er gået ud.

Alt du behøver er blot en PC, Amiga eller Macintosh, to videokilder (nemlig et såkaldt *Source deck*, f.eks. video-kamera, camcorder, videobåndoptager eller lignende, og et *Record deck*, en videobåndoptager), samt naturligvis selve programmet Video Director, der iøvrigt 'næsten' gør alt arbejdet automatisk. Når først klippene fra masterbåndet er definerede, klarer Video Director resten!

Video Director styrer fuldstændig afspilleren og optageren under hele redigeringen, og videooptagelserne kommer derfor ikke gennem computeren på nogen måde. Video Director vil i en introduktionsperiode blive solgt til kr. 1.995,- i vejl. udsalg.

Yderligere oplysninger kan eventuelt indhentes hos:

Amager Video-Reportage,
Tlf.: 3297 5918

## Logisk eneimportør

Spectra Video, producent af tilbehør til Amiga, PC og konsoller, har udpeget BMP-Data Engros til at repræsentere deres omfattende Logic3 serie i Danmark. Logic3 serien består fortrinsvis af en lang række joysticks og mus til Amiga og PC, og serien vokser støt. Senest er sortimentet blevet udvidet med håndscannere og lydkort til PC, samt en ny version af Screenbeat højttalerne.

BMP-Data Engros har længe forhandlet Logic3-produkterne, men kan nu bryste sig af at være eneimportør.

For yderligere oplysninger om Logic3-serien kontaktes:

BMP-Data Engros,
Tlf.: 4228 8755




# Bliv din egen indendørs-arkitekt!

Hvis du står for at skulle flytte, købe nyt hus, eller blot kan skrive under på at 'forandring fryder', er programmet *Planix Visual Office Management for Windows* fra firmaet Foresight Resources Corporation måske lige noget for dig! Med Planix kan du nemlig flytte vægge og møbler så let som ingenting. Slut med 'slump-beregninger' og skitser, der alligevel altid forsvinder. Du kan indsætte stole, borde, køleskab, sofaer og meget mere, blot ved at trække møblet ind fra den medfølgende symbol-palette.

Du behøver ikke at være i besiddelse af de store indretnings-talenter for at kunne bruge Planix, for programmet klare nemlig det



meste af arbejdet selv. Du behøver blot at tegne en grov-skitse af dit hus eller lignende, angive de rigtige mål, hvorpå Planix ordner resten. Du kan så tilføje vinduer, døre, trapper, borde, skabe, vægge etc. - ja, alt hvad hjertet kan begære.

Planix kommer komplet med et bibliotek, hvor du finder mere end 400 forskellige forudtegnede symboler, der med et enkelt tastetryk kan hentes ind i din tegning. Indeholder symbol-paletten ikke dit ønskede symbol/møbel, kan du med Planix's tegneværktøj selv designe dit helt personlige 'almue-skab'.

Med de 20 færdiglavede rapporter er det muligt at få et fuldstændigt overblik over flytning eller indretning. Rapporten *Office Equipment* giver således en detaljeret oversigt, med alt kontor- og computerudstyr, inkl. placering, serienummer og model, mens f.eks. Cabling Reports beregner den mest omkostningsbevidste kabelføring for telefoner, netværk og elektriske installationer. Udover de færdiglavede rapporter kan man naturligvis også vælge at designe sine egne.

Programmet kan iøvrigt også leveres i en version beregnet direkte til hjemmet. For at kunne få fuld udnyttelse af Planix' uanede muligheder, skal du være i besiddelse af minimum en 386/-486'er, Windows 3.1 og 2 Mb RAM.

Yderligere information om Planix for Windows kan fås hos Ravenholm Computing A/S,
Tlf.: 4587 7200

# ACTION NEWS

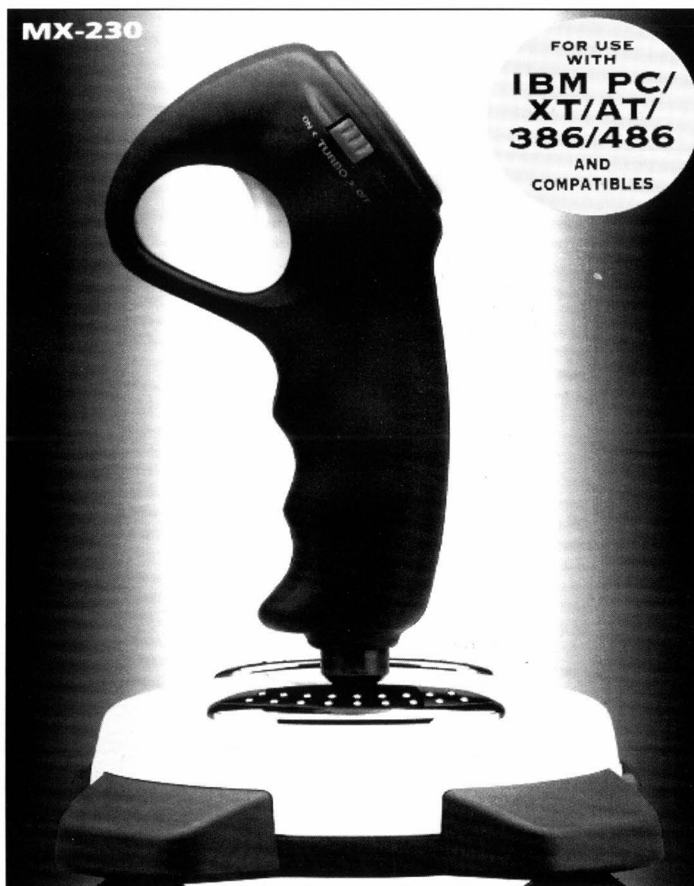
## Nyt Joystick fra Saitek

Navnet er Grip, MegaGrip, og for at være helt nøjagtig: MX230 MegaGrip III. Bag navnet gemmer sig et nyt PC-joystick fra fabrikanten Saitek, og som navnet antyder har den ergonomiske tilpasning været i højsædet, da sticket blev designet. Joysticket, der umiddelbart virker ganske solidt, er forsynet med et såkaldt pistol-greb med to fire-knapper, som betjenes med henholdsvis tommel- og pegefinger. Joysticket har indbygget auto-centrering (en form for servo-styring!), hvilket kun øger præcisionen.

MegaGrip III er udformet som bordmodel med fire sugekopper (der rent faktisk suger) placeret i bunden. Det eneste umiddelbare minus ved MegaGrip III er manglen på micro-switches i fireknapperne, men dette er desværre mere reglen end undtagelsen når det gælder analoge PC-joystick.

For yderligere information om MegaGrip III fra Saitek kontaktes:

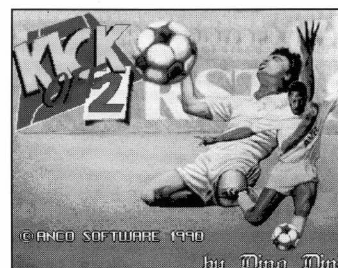
Overgård Andersen A/S,
Tlf.: 3142 3000




## Goal! er ikke Kick Off 3

I et års tid har vi alle gået og troet, at Dino Dini's Goal! fra Virgin var det samme som Kick Off 3, men nej! Kort før deadline kom det os nemlig for øre, at Anco Software, der udgav de to første Kick Off spil, er på vej med det tredie spil i serien, og det kommer naturligvis til at hedde Kick Off 3.

Hvorvidt 3'eren har noget som helst med de to foregående, endsige Dino Dini, at gøre forlyder der imidlertid endnu intet om, men spillet skulle efter sigende udkomme i løbet af april-måned. Anco har også et manager-spil, som Kevin Keegan lægger navn til, undervejs. Om dette så har noget med Player Manager 2 at gøre må fremtiden vise.














# ACTION NEWS

## Esser fra Acer

Acer Scandinavia har forud for CEBIT-messen i Hannover, Tyskland, annonceret, at Acer her vil løfte sløret for en lang række spændende nyheder.

Acer har arbejdet tæt sammen med Intel, og kan derfor allerede nu præsentere:

*Acer Altos 17000*, en ny PC-server med fire Pentium processorer, og evnen til at håndtere multiprocessor operativsystemer.
*AcerPad 100*, Acer's første Personal Digital Assistant, der vejer 850 gram, har indbygget fax/data modem, infrarød dataoverførsel, ledningsløs pen og meget mere.
*PCI-PC'er*, med både VESA, ISA og PCI-bus på samme hovedkort.
*Nye processorer*, bl.a. den nye 486DX4-100 MHz fra Intel.
*Notebooks*, hvor en helt ny serie af Notebooks og Sub-Notebooks ser dagens lys.

Forvent iøvrigt en grundig reportage fra CEBIT-messen i førstkommende nummer af Hi-Score Professionel, hvor du kan læse nærmere om alle de spændende nyheder, der er på vej til PC og Amiga.

## Virus-værktøj på dansk!

Der er efterhånden adskillige måder, hvorpå man i rimelig grad kan gardere sig mod virus-infektioner. Den mest effektive, men også mest urealistiske, er naturligvis fuldstændigt digitalt cølibat. Hvis man derfor ikke mener at kunne overholde cølibatets strenge regler, må man altså ty til andre midler, og her kommer de mange såkaldte Virus Tools ind i billedet.

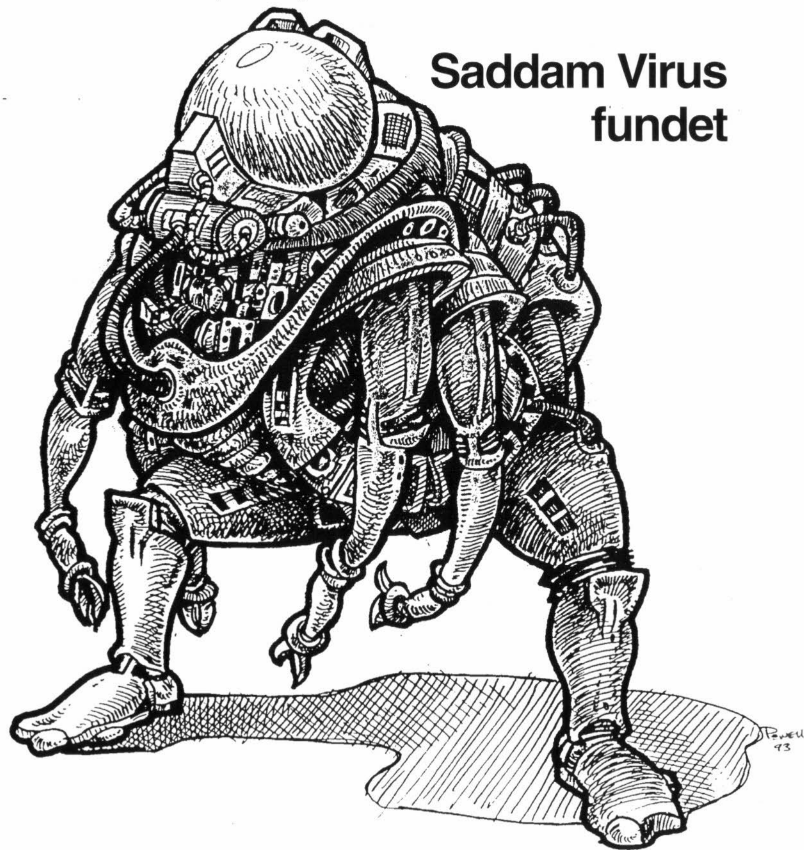
Virus Tools falder som oftest i én af to grupper: Prevention og kur! Preventions-metoden indebærer, at en floppy-diskette eller harddisk i opstarten afvikler et program, der tester RAM og diskette/harddisk for eventuel virus, udfra et forudgivent bibliotek. Er skaden dog sket, må man istedet forsøge sig med et af programmerne i den anden kategori - et program, der kan fjerne bemeldte virus.

Problemet med disse forskellige Virus Tools er blot, at dokumentationen ofte ligger som en del af selve programmet, eller som en doc-fil på virus-disketten, som oftest forfattet i et teknisk og uforståeligt engelsk, så en lang række brugere må give op på halvvejen. Nogle vælger måske ligefrem den mere radikale løsning (læs: Format...), når de befinder sig på vanviddets rand!

For Amiga-brugerne skulle denne situation nu være et overstået kapitel. Safe Hex International Regionale Virus Center i Danmark har nemlig oversat dokumentationen til en lang række af de bedste virus-killere, og samlet dem på en ægte dansk version af disketten *The New SuperKillers*. Disketten indeholder bl.a. BootX, VirusZ, VirusChecker, VMK, VT, FEA og mange flere, og alle er forsynet med dansk dokumentation.

For yderligere information, og eventuel bestilling af disketten, kontakt da:

SHI's Regionale Virus Center, Tlf.: 3141 6867



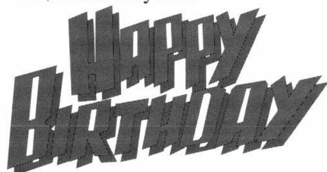
**Saddam Virus fundet**

## Rund fødselsdag

Computerbranchen er jo ikke just kendetegnet ved 'gamle' firmaer, men nogle er der dog! Det næstældste firma på Amiga-markedet, Absalon Data i Søborg, runder således 10 år den 16. april i år, og fejrer jubilæet med konkurrencer og tilbud. Som så mange andre begyndte firmaet sine edb-mæssige meriter med den hedengangne Commodore 64, men da Amigaen dukkede op blev den straks en del af sortimentet. Siden er også PC'erne kommet til.

Absalon Data har dog fortrinsvis koncentreret sig om at levere tilbehør til maskinerne, ligesom firmaet også udfører reparationer. Hvis du møder op på dagen og synger fødselsdagssang, er vi sikre på at Niels Frøsig og Co. nok skal gi' en lille én!

Vi ønsker tillykke!




## 24 bit i 32 bit!

Der er netop dukket en ny version af det velkendte Retina 24bit grafikkort op. Nyheden er, at kortet nu supporterer Zorro-3, og således kører i 32 bit. Dette betyder en væsentlig hastigheds-forøgelse i forhold til de traditionelle 24bit-kort til Zorro-2.

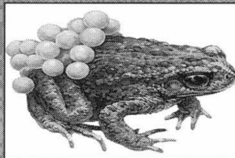
Pixel-frekvensen på det nye kort er således 110 MHz, også ved 1280x1024 i 65 Hz non-interlaced, hvilket placerer Retina BLT Z3 i frontlinien for 24bit grafikkort.

Det nye Retina-kort vil have en vejledende udsalgspris på kr. 3998,- inkl. moms.

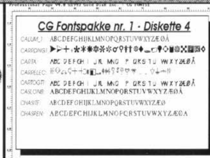
Yderligere informationer kan indhentes hos:

BMP-Data Engros, Tlf.: 4228 8755

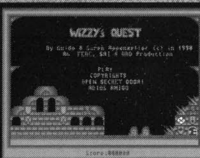
# AMIGA EXCLUSIVE



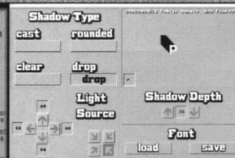
Color Clip Art-pakke




CG fontspakke




Mega spilpakke




Desk Top Video-pakke



Clip Art-pakke nr.1



Clip Art-pakke nr.2

## Hardware

### Acceleratorkort

**SupraTurbo28:** 28 mhz turbokort til Amiga 2000 *1495.-*
**SupraTurbo28:** 28 mhz turbokort til Amiga 500 *1595.-*
*Test AmigaSpecial 9/93 "Sehr Gut"*
**GVP:** A1230 "JAWS" turbokort til Amiga 1200.
Kan udvides med 68882 FPU (PGA) og op til 32 Mb ram .
**GVP A1230 S-II**, 40 Mhz 68EC030, 4 Mb ram *4995.-*
**GVP A1230 S-II**, 50 Mhz 68030 MMU, 4 Mb ram *6995.-*

NYHED!

### Supra Modem

**Externt:** 2400 baud, incl kabel og software *795.-*
**Externt:** 14400 baud, V.32bis, **incl.** kabel, faxsoftware , samt normalt kommunikationssoftware *2995.-*

### Diskdrev

**Externt:** Højkvalitets 3.5" Sonydrev med gennemført bus, afbryder og 2 års garanti. Leveres nu med anticlick-, kopi- og dagsplanprogram, samt viruskiller. *599.-*
**Externt:** XL drev 880 Kb/1.76 Mb (til Kickstart 2&3) *1349.-*
**Internt:** CITIZEN drev til Amiga 500. *599.-*
**Internt:** CITIZEN drev til Amiga 600 / Amiga 1200 *599.-*
*Alle interne drev monteres i stedet for det originale drev.*

### Ramkort

A500: 512kb med ur og afbryder *290.-*
A500: 1 Mb extern med plads til 8 Mb *995.-*
A600: 1 Mb med ur og afbryder *495.-*

### A1200 Ramkort

4 Mb ramkort til A1200 med 20 Mhz 68882 FPU, og real-time ur med batteri backup. Kan udvides til 8 Mb og 50 Mhz 68882 FPU. Nu med sokkel til to 4 Mb simm moduler!
Leveres med 4 Mb ram og 20 Mhz 68882 FPU *3295.-*

### Kickstart 3.0

Kickstart-omskifter til Amiga500, 2000, 3000. Plads til den medfølgende Kickstart 3.0 ROM og en evt.1.3/2.0 ROM.
Leveres incl. Workbench 3.0 software *595.-*

### Harddiske

**PRISFALD!**

2.5" LP Seagate AT-bus 130 Mb, 16 ms. Før 2695.- *2495.-*
2.5" LP Seagate AT-bus 210 Mb, 16 ms. Før 3695.- *3495.-*
*Alle 2.5" harddiske leveres **med** 2 års garanti, installations-kit til Amiga 600 og Amiga1200 og installationsprogram.*
Andre Seagate harddiske 130-2572 Mb *RING!*
Aut. garantiinstallation af harddisk i A600/A1200 *199.-*
Installationskit til montering af 3.5" harddisk i A600 & A1200, internt diskdrev kan stadig bruges. *199.-*

### AMIGA 1200

A1200: 2 Mb chip ram. 3.5" floppydrev *3495.-*
DeskTopDynamite softwarepakke (samkøb med A1200) *+300.-*
A1200: 2 Mb chip ram. 3.5" floppydrev. 130 mb HD *5990.-*
A1200: 2 Mb chip ram. 3.5" floppydrev, 210 mb HD *6990.-*

### Andet hardware

3.5" Noname-disketter ved 100 stk MF2DD *350.-*
3.5" Mitsubishi-disketter ved 100 stk MF2DD *495.-*
Naksha 280 dpi mus med måtte og holder *229.-*
QJ SuperStar joystick. Før 199.- *149.-*
QJ SuperCharger. Før 149.- *99.-*
**NYHED!:** Saitek MegaGrib joystick *189.-*

## Public Domain

### Harddiskbrugerpakke

Denne pakke indeholder alt, hvad du kan få brug for som harddiskejer. Af kategorier kan nævnes: backup-, grafisk CLI, menu-, password- og reorganiseringsprogrammer. Samtidig indeholder pakken alle pakkeprogrammer, der er tilgængelige. Inkluderet er, selvfølgelig også, Superdark, som er den bedste screenblanker, der findes til Amigaen. DNC sagde :" Kvaliteten på de ti disketter du får er lysår over gennemsnittet" *Pris incl. disketter (10 stk): 199.-*

### Brugerpakke

Indeholder 30 fantastisk nyttige brugerprogrammer, bl.a.: Kickstart 1.3-emulator (løser A1200/ A4000 ejerens problem), PC-emulator, de nyeste viruskillere, kopierings-programmer, skak, backgammon, samt en masse andet godt bl.a 250 drinksopskrifter og barstyringsprogram.
*Pris incl. disketter (5 stk): 99.-*

### Kickstart 2/3-brugerpakke

Programmerne som alle snakker om, men som ingen har: MagicWorkbench, ToolManager, Action Replay, Magic-Menu, Viewtek, SuperDuber, DK WB og meget andet til Kickstart 2/3. *Pris incl. disketter (10 stk): 199.-*

NYHED!

### Kontorpakke

Indeholder alt til kontorbrug, bl.a., tekstbehandling, regne-ark, DTP, modemkommunikationsprogram, dansk database, samt en genial MSdos-Amigados tekstfilconverter.
*Pris incl. disketter (10 stk): 199.-*

### Mega spilpakke

Over 50 helt nye spil i kategorierne: adventure-, arcade-, shoot'em up-, skak-, strategi- og sportsspil, heriblandt Super Twintris (DNC nr.6, test:94 %) og Deluxe Pacman
*Pris incl. disketter (10 stk): 199.-*

### Desk Top Video-pakke

Indeholder rulletekst-, tids- og effektgenerator, slideshow-, sports- tekst- og intromaker, samt testskærmsgenerator og titlekartotek for den kreative videobruger til brug med eller uden genlock. *Pris incl. disketter (4 stk): 99.-*

### Music Maker-pakke nr. 1

Supersequencerprogrammerne : MED, Protracker Star-trekker og OctaMED v.4.0 (demo), som alle er så gode, at de kan få enhver Atari-ejer til at købe en Amiga ! Desuden omfattende dokumentation og 3 sample- og 3 sangdisketter.
*Pris incl. disketter (10 stk): 199.-*

### Music Maker-pakke nr. 2

De nyeste versioner af OctaMED (v.2.0, 8 kanaler) og Protracker (v.3.0), samt omfattende program-dokumentation og hele 750 samples i meget høj kvalitet.
*Pris incl. disketter (10 stk): 199.-*

**M.R. GRUPPEN I/S**
Tlf. 30 55 00 00 • Tlf. 40 11 01 00
Tlf. 56 63 22 77 • Fax. 56 63 21 77

## Public Domain

### Clip Art-pakke nr. 1

Over 2000 usorterede SH IFF-billeder til brug i DTP eller Dpaint for den kreative bruger. Billeder i alle kategorier fra arkitektsymboler til bordkort og Garfieldtegninger.
*Pris incl. disketter (10 stk): 199.-*

### Clip Art-pakke nr. 2

Over 2500 sorterede SH IFF-billeder til brug i DTP eller Dpaint for den kreative bruger. Pakken indeholder de bedste SH-billeder nogensinde set til Amigaen.
*Pris incl. disketter (15 stk): 249.-*

### Color Clip Art-pakke

15 disketter sprængfyldt med vores første og bedste farve IFF-HAM billeder til Amigaen. De indeholder billeder i kategorierne: krybdyr, insekter, biler, fly, krigsskibe og dyr til brug i DTP, Digipaint eller Dpaint4 og i en opløsning, der kan få enhver til at dåne.
*Pris incl. disketter (15 stk.): 249.-*

### Grafikpakke

20 grafiske programmer suppleret med 5 animationer. Pakken indeholder bl.a. morphing-, CAD- og grafttegningsprogrammer. Desuden indeholder pakken mandelbrot-, fraktal- og landskabsgeneratorer. Endeligt indeholder pakken Freepaint, et genialt tegneprogram.
*Pris incl. disketter (10 stk.): 199.-*

### CG fontspakke nr.1 & nr. 2

Disse pakker indeholder hver over 75 fonte med æåø i CG fonts-format. Perfekt til Workbench 2/3 og PPage.
*Pris incl. disketter (10 stk): 199.-*

### AGA-pakke

"Ahh, men så har min PC bedre grafik end din Amiga..." Lyder dette bekendt Hvis ja, så få din kammerat til at æde disse ord ved at tvinge ham til at se et af pakkens A1200/ A4000 none flicker Hi-Res-billeder Eller du kan vise ham, hvordan et rigtigt skakspil fungerer, såvel grafisk som teknisk. *Pris incl. disketter (6 stk): 129.-*

### AGA-AMOK 1

Ferrari F40, Testarossa, Porsche, Lamborghini, BMW, Corvette, Formel 1 og mange andre billeder af biler i hires 256 farver vil du finde i denne pakke. *(10 disks) 199.-*

### AGA-AMOK 2

F-14, F-15, F-16, Draken, Stealth, B-52, Tomcat, Harrier, Blue Angel, B-17og mange andre billeder af fly i hires 256 farver vil du finde i denne pakke. *(10 disks) 199.-*

### AGA-AMOK 3

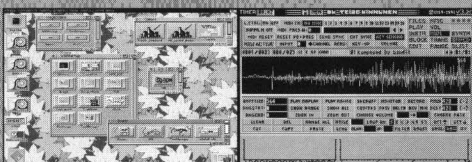
Bjergsøer, floder, vandfald, åer og mange andre pano-ramabilleder i hires 256 farver vil du finde i denne pakke. Ideel til baggrunde i Scala AGA mm. *(10 disks) 199.-*

### CD'er

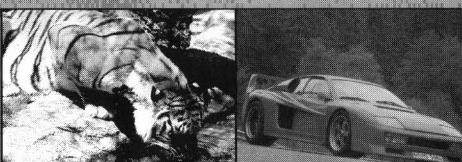
The 17 Bit Collection Dobbelt CD *449.-*
CDPD II: Fred Fish 1-760, Scope 1-220 mm *298.-*
CDPD III: Fred Fish 761-890, 24 bit billeder *298.-*
Demo-Collection I: 12000 filer, lyde, sang, clip art *298.-*
Demo-Collection II: Spil, lyde, demo, anims *298.-*

**3 stk 599.-**

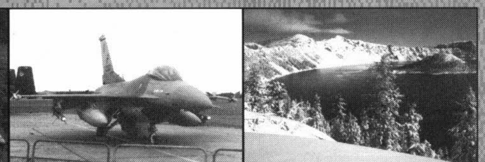




Kickstart 2/3-brugerpakke — Music Maker-pakke



AGA-pakke — AGA-AMOK 1



AGA-AMOK 2 — AGA-AMOK 3

**Alle Public Domain-pakker er kopieret på MITSUBISHI 3.5" disketter og kan køre under Kickstart 1.3, 2.0 & 3.0.**
**Alle priser er opgivet incl. moms. Forsendelse kan ske til hele norden med Postens Erhvervspakker**

# Vi' de vilde maskiner...

Der sprøjtes stadig nye titler ud til Commodores CD32, og Commodore Scandinavia har netop annonceret, at der vil være op mod 95 titler på gaden inden påske. Dette antal må siges at være ganske imponerende i betragtning af, at spil-producenterne ikke blev orienteret om CD32-teknologien før sommeren 1993. Det er under alle omstændigheder sjældent at se så mange udgivelser, på så kort tid, til en helt ny maskine.

For en lang række af de udgivelser vi endnu har set til CD32 gør det sig imidlertid gældende, at det blot er de traditionelle diskette-versioner overført til CD-mediet. I visse tilfælde er der blevet tilføjet lidt ekstra grafik og lyd, eller lagt en ny intro på, mens de færreste titler er regulære nyheder. En vigtig konklusion i forbindelse med CD32 må dog være, at softwarehusene i stor udstrækning tror på maskinens fremtid.

Nogle softwarehuse har ville se tiden en smule an, før de begyndte at udgive titler til CD32, heriblandt Virgin. Glenn Petersen fra New System Technology - Virgins repræsentant i Danmark - afslører dog, at Virgin til efteråret vil sende bl.a. Cannon Fodder på gaden i en CD32-version.

Salget af selve CD32 er, som tidligere nævnt i HiScore Professionel, gået forrygende i eksempelvis England, mens det ifølge kilder i branchen synes at gå lidt mere trægt på vore hjemlige jagtmarker.

I henhold til Commodores egne undersøgelser tegner CD32 sig for 39% af CD software salget i England, mens PC CD-ROM udgør 31% og Philips CD-I kun 2% (hvor de resterende 28% er blevet af vides ikke, men formentlig fordeles disse over en række af mindre betydende formater). Det har dog ikke været muligt at få oplyst de nærmere forudsætninger for denne undersøgelse før deadline, så den må indtil videre stå for Commodores egen regning.

Commodores slogan for CD32 er som bekendt Verdens Vildeste Spillecomputer, og jævnfør overskriften *Vi' de vilde maskiner...*, må vi blot håbe for CD32'erens skyld, at fortsættelsen ikke bliver *Med meget lange ør'*.

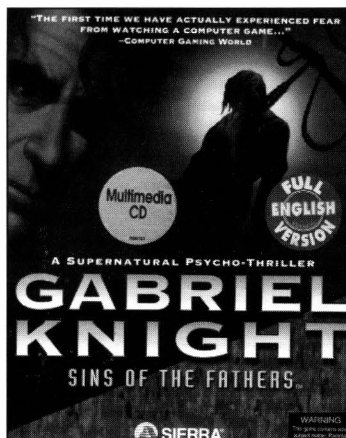



# Sierra stopper med Amiga!

Fra den 1. maj 1994 stopper Sierra salget af alle tidligere Amiga-titler, heriblandt Larry- og Quest-spillene. I pressemeddelelsen fra Sierra fremgår det indirekte, at firmaet samtidig ikke forventer at udgive titler til Amiga fremover, men man holder dog døren åben. Undtaget fra dette Amiga-stop er dog den allerede planlagte titel Kings Quest VI til Amiga 1200.

Den 1. april 1994 stopper Sierra endvidere med at udgive deres PC-spil på 5,25" disketter - en tendens der iøvrigt synes at være generel. De fleste brugere er efterhånden i besiddelse af 3,50"-drev, så man må vel sige at dette er en naturlig konsekvens.

Sierra annoncerer samtidig en række nye PC-titler, der alle vil dukke op indenfor de nærmeste måneder, bl.a. Aces of the Deep (Ubåds Simulation), Outpost (Strategi) og Sierra Soccer World Cup Edition (ja, hvad mon det er?). Forvent anmeldelser i de kommende numre.




# Få mere RAM i din PC!

Det tilbagevendende problem for mange PC-ejere er memory-management. PC'erne har i årevis været henvist til en opdeling af hukommelsen i henholdsvis Base Memory, Extended Memory og Expanded Memory (groft sagt), hvor Base Memory udgør de største problemer. De fleste PC'er har idag 640 Kb Base Memory, men efter at have loadet diverse drivere, TSR's etc. finder man ofte, at man kun har 580 Kb til rådighed.

Dette problem har man indtil nu kunne delvist afhjælpe ved at bruge en såkaldt memory-manager, der sørger for at disse drivere m.v. indlæses i den 'høje' hukommelse fremfor den 'lave', og dermed frigøres nogle ekstra vigtige Kilobytes til program-afvikling. Den ultimative løsning ville dog være, hvis man simpelthen blot kunne fordoble sin hukommelse, det være sig Base, Extended og Expanded!

På Macintosh-maskinerne har man gennem et stykke tid haft adgang til et program, der rent faktisk gør netop dette, og nu er et tilsvarende program dukket op til PC. *Memory Expansion Toolkit for Personal Computers* fra firmaet Memory Systems Inc. i USA, udvider ganske enkelt din eksisterende RAM i alle niveauer. Systemet fungerer lidt i stil med Stacker, DoubleSpace og lignende programmer til harddiske, og nedsætter kun hastigheden i mindre grad. Programmet koster i USA $78. Desværre kender vi endnu ikke til en dansk importør.

```
C:\>mem

Memory Type         Total  =   Used  +   Free
----------------  -------    -------   -------
Conventional        1280K       85K     1195K
Upper                206K       83K      123K
Reserved             256K      256K        0K
Extended (XMS)     14.642K    2.338K   12.304K
----------------  -------    -------   -------
Total memory       16.384K    2.762K   13.622K

Total under 2 MB    1.486K     168K     1.318K

Largest executable program size     1.078K  (1 103 872 bytes)
Largest free upper memory block       26K    (25.728 bytes)
MS-DOS is resident in the high memory area.

C:\>
```

# Merchant Prince

***Nogle vil påstå, at selve civilisationen begyndte i 14. hundrede tallet. Navne som Marco Polo, Genghis Khan, Osman, DaVinci, Michelangelo møder vi alle, når der skal snakkes historie. Quantum Quality Production har på en god og underholdende måde forbundet spil og historie.***

Dette er ikke historie-undervisning, som du kender den fra folkeskolen eller gymnasiet. Vel, det fortæller jo ikke så meget, for som regel er den enormt kedelig der. Ikke desto mindre kan du lære en del, om hvordan magten var fordelt for 5-600 år siden. Du starter nemlig som en ung og stræbsom købmand, der gerne vil op på toppen, hvor der er koldt. Det er ikke nemt, men du kan snyde lidt ved at vælge det letteste level af spillets ialt 3 mulige sværhedsgrader. Du kan gøre det vanskeligere for computeren (hvis du altså spiller alene) at hamle op med dig, ved at indstille dine computermodstanderes styrke, og endelig kan du vælge at fjerne pirater og kraftige storme, så det ikke er dem du taber spillet på. Spillets varighed kan du også indstille. Merchant Prince's brugervenlighed er over det sædvanlige, hvilket er godt i denne spilgenre.

Når du så er blevet tilfreds med lige netop DIT spils konditioner, er det på tide, at få handlet. For dette er kernen i spillet. Ingen handel er det samme som ingen penge, hvilket er det samme som ingen MAGT! Faktisk lever vi i dag stadig efter den model - vi kalder det bare for markedsøkonomi. Den store forskel på dengang og i dag er kirkens indflydelse, som Merchant Prince også har med, da du kan KØBE kardinaler. Køber du nok af dem kan du ende med at blive Pave, som bekendt er han (hvis du er katolik) Guds stedfortræder på Jorden.

Det siger sig selv, at en sådan mand har magt, så bliver du Pave kan du nærmest bestemme, hvor godt det skal gå for de forskellige byer i verden. Du skal selvfølgelig ikke sætte så store mål i starten af spillet. En god ide er nok at prøve at blive Doge (enevældig Borgmester af Venedig), hvilket også er en magtfuld position med deraf følgende ansvar. Feks. er det ret smart at have et stærkt forsvar, da byen i ny og næ bliver angrebet af tyrkere, mongoler, protestanter, englændere o.s.v.

Spillet foregår i bedste klassiske stil efter tur, hvor hver spiller får mulighed for at flytte sine enheder, købe og sælge gods og guld, og siden foretage dispositioner af mere politisk eller kulturel art. Den merkantile side af sagen minder en hel del om det gamle spil Ports of Call, men de øvrige aspekter taget i betragtning må Merchant Prince siges at være noget mere avanceret og langt mere strategisk i sin opbygning. Som et ekstra kuriosum kan Merchant Prince iøvrigt spilles via modem eller netværk, og alle der har prøvet tilsvarende ved, at dette er en dimension, der bestemt er værd at udforske.

Jeg nåede ikke at blive borgmester, men blev udnævnt til Trafik-minister, hvilket betød, at jeg fik 1000 credits for hver omgang/år, som jeg kunne bruge på veje eller putte i lommen til mig selv. Faktisk blev jeg temmelig bidt af spillet, for jo mere jeg kom ind i det desto bedre og mere komplekst blev det. Der findes ingen lette måder at nå til tops på, men kompleksiteten virkede godt for mine to hjerneceller, der langt om længe fik noget motion! ❑

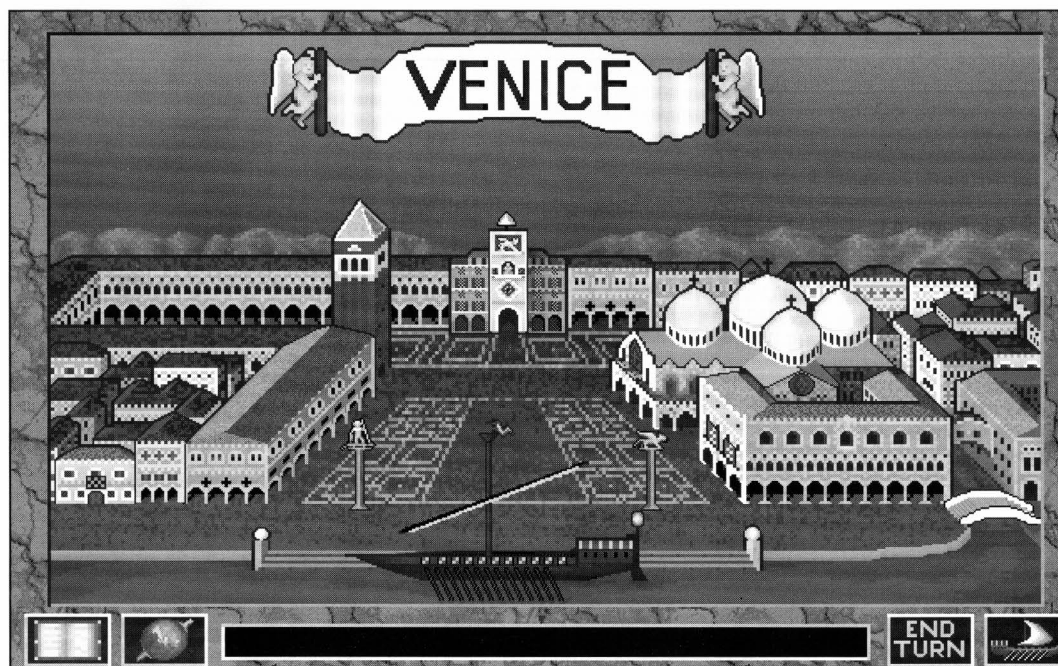
*Søren Madsen*




| | |
|---|---|
| Grafik: | 78% |
| Lyd: | 73% |
| Powerplay: | 85% |
| HiScore: | 86% |
| RAM: | 1 Mb |
| Harddisk: | 4 Mb |
| Grafikkort: | VGA/SVGA (VESA) |
| Lydkort: | Adlib/Soundblaster |
| Hastighed: | 386+ |
| Udgiver: | Q.Q.P. |
| Pris: | 449,- |
| Udlånt af: | RAM-Soft, Tlf.: 3312 2440 |

**Amiga**
Det ser desværre ikke ud til at Merchant Prince dukker op til Amiga.

**PC HISCORE: 86%**




***Udgangspunktet for din merkantile karriere er Venedig, hvorfra du også har adgang til spillets forskellige options.***

# Bubba 'n' Stix

**_Nutidens ungdom har det hårdt! Ikke nok med, at de må døje med underbetaling og lektier derhjemme - de kan også risikere at blive kidnappet af væsener fra fjerne afkroge af universet!_**



***Tegneserie-agtig grafik og små animationer udgør det visuelle i Bubba 'n' Stix.***

Og det var netop, hvad der skete for Bubba, halvdelen af det umage par, der udgør hovedrollerne i Bubba 'n' Stix. Rumskurken Waldo har kidnappet ham som et nyt trækplaster til Urfnurkle T. Floink's Theme Park and Zoo (OK, *hvem* finder på de navne?).

Til Bubbas (og ikke mindst Core Designs) held forulykker Waldo's rumskib imidlertid på vej tilbage til den intergalaktiske zoo. Bubba og en række andre væsener, heriblandt Stix, nødlander på en fremmed planet, og så handler det bare om at komme hjem, inden Waldo får kløerne i dem igen.

## Stick'em up!

Bubba har vi allerede fået placeret i den menneskelige race, men med Stix forholder det sig anderledes. Han er nemlig en pind, dog af mere intelligent art end dem, du finder i din have. Du overtager direkte kontrollen med Bubba, og Stix kan du så anvende bedst muligt, blandt ved at kaste og slå med ham.

Og så er genren vist klar: Platformspil som vi altid har kendt dem. I Bubba 'n' Stix er der dog lidt mere end det, for du skal nemlig også bruge din kæphøje (sjovt, not?) ven til at løse de puzzles, der står i vejen for din videre fremgang i de i alt fem baner, spillet består af. Det skal lige nævnes, at sværhedsgraden i disse forhindringer ikke tåler sammenligning med adventuregenren, men det gør nu engang spillets plot lidt dybere end papiret, denne anmeldelse er trykt på.

Sammenligninger giver jo ikke noget retfærdigt indtryk, så lad mig demonstrere: Vi befinder os på bane to, og Bubba er fanget i et tilsyneladende helt lukket rum. Ved hjælp af Stix vælter han en tønde, hvilket åbenbarer en lille udluftningskanal. Stix monteres i en kontakt i den anden ende af rummet, og så åbnes kanalen. Men tro nu ikke, at Bubba 'n' Stix er rent hjernevrideri, for det primære er stadig platformdelen, hvor du skal undgå (og helst dræbe) monstre i alle afskygninger. Se snarere de små problemer som et frisk pust i en ellers temmelig tyndslidt genre.

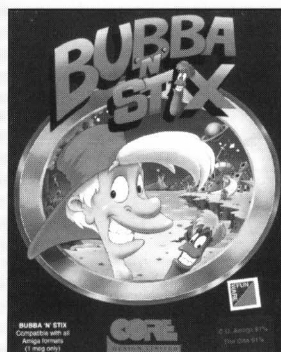
## Hot or not?

Inden jeg fælder den afgørende dom, skal vi lige have et kig på det visuelle indtryk samt lydsiden. Grafikken i Bubba 'n' Stix er det, jeg vil kalde funktionel. Der er ikke det, der ligner overflødige detaljer eller grafiske gimmicks, og det er lidt synd. Ganske vist får grafikken et gennemført 'clean' look, men den har også tendens til at virke lidt stereotyp. Bubba, Stix og fjenderne er fint animerede, og alt i alt må grafikken nok betegnes som meget gennemsnitlig. Lydeffekterne består primært af godt samplede 'Auch!', 'Uhh!' og 'Klonk!', mens musikken er omtrent så anonym, som vi altid finder den i spil af denne type. Men lydeffekterne er altså udmærkede, omend lidt få, og de passer fint ind i spillets enkle fremtoning.

Bubba 'n' Stix er faktisk ret skægt. Der er en god kontrol med Bubba, og Stix flyver lystigt på kryds og tværs af skærmen som en anden boomerang. Fjenderne dør, men genopstår, så snart du vender ryggen til, men sådan skal det vel være i et spil af denne type. Der er tilpas langt mellem spillets puzzles, så man savner aldrig en hjernepause. Ganske vist er genren efter min mening generelt temmelig indholdsløs, men masser af spillere elsker den, så jeg skal nok prøve at se på sagen med lidt mere diplomatiske briller.

Spillet appellerer nok mest til tilhængere af platformgenren, der gerne vil have bekræftet, at deres kreative hjernehalvdel stadig er delvis aktiv. Ikke desto mindre vil simulationsnørder og adventurefreaks muligvis også kunne finde mange timers uforpligtende underholdning i Bubba 'n' Stix. Problemet er bare, at hvis genren ikke lige er dig, vil spillet kede dig ihjel, og er du en ægte kender, har du nok så meget, der er bedre. Men for alle jer midt i mellem vil Bubba 'n' Stix absolut ikke være det værste køb, I kan gøre her i foråret. ❑

*Simon Skals*




| | |
|---|---|
| Grafik: | 74% |
| Lyd: | 71% |
| Powerplay: | 81% |
| HiScore: | 79% |
| RAM: | 1 Mb |
| Harddisk: | Nej |
| A1200: | Ja |
| Udgivet af: | Core Design |
| Pris: | 269,- |
| Udlånt af: | Betafon, Tlf.: 3131 0273 |

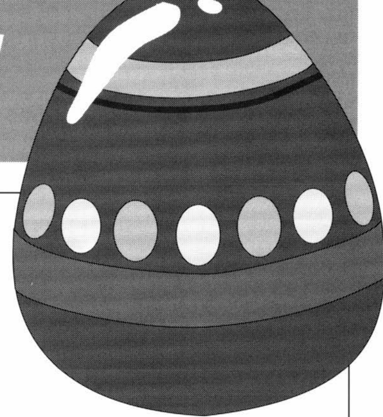
**PC**
Du får hverken dreng eller kæp på din PC.

**AMIGA HISCORE: 79%**



***Der lurer mange farer, fælder og forhindringer når man, som Bubba 'n' Stix, er nødlandet på en fjern planet. Der er ikke tale om 'en plat form for humor', men derimod 'platform humor'.***

# PÅSKEMARKEDET



**DANMARKS BEDSTE PRISER!**
Vi gir dig prisgaranti! | *Spar op til: 40%*

**Vi fører alt hardware/software til PC, Amiga, CD 32, CD ROM**

*NYHED - NYHED - NYHED - NYHED*

**Bliv medlem af vores nye postordre klub, og få et månedligt brev med masser af gode tilbud, vi er først ude med de nye spil samt hardware/software der kun kan købes hos os, og så til danmarks bedste priser!!!**

***HUSK! Det er kun hos os du kan sparer op til 40%***

**For yderligere information**

Kr. 10,- incl. kataloger samt de nyeste hotte super-tilbud | **Ring - Ring 56959001**

**S.E. Andersen,** Bredgade 1, 3700 Rønne.
Postordresalg til hele landet, priser incl. moms, forbehold mod trykfejl

*Ny dansk PC-bog*
**QBasic Lære- og Håndbog**

*Ny dansk Amiga bog*
**Tegn og Mal med AMOS**

Pris pr. stk. 248,00 kr. incl. diskette

Vi sender portofrit ved forudbetaling eller pr. efterkrav plus porto



**Sall Data**
Borgergade 44
8450 Hammel
Giro 478 8729
Tlf. + Fax. 86 96 51 33

***Bliv set på markedssiderne i HiScore Professionel***
**✆ 3833 1011**

## MACH II DATA

ALT INDEFOR HARD- & SOFTWARE

AMIGA

| | |
|---|---|
| Amiga 1200 Desktop Dynamite | 3795,- |
| Amiga 1200 m/ 85Mb Harddisk | 5995,- |
| Amiga 1200 m/ 128Mb Harddisk | 6295,- |
| CD-32 m/ Software | 3495,- |
| Full Motion Video Modul til CD-32 | 1995,- |
| Commodore 1084S Farveskærm | 2395,- |
| Commodore 1942 Bisync Farveskærm | 4495,- |
| MiniTower Kabinet | 1995,- |
| GVP A1230 m/ 40MHz 030 - 4Mb Ram | 4995,- |
| Alfa Scan 800 256 Gråtoner, 800 DPI | 1595,- |
| ProfiLine 3.5" Extern 880Kb , 1.76Mb | 1495,- |
| HAMA AntiReflex Skærm Filter 14"/15" | 595,- |

PC

| | |
|---|---|
| AmiTech 386DX-40 Intel | 6995,- |
| AmiTech 486SX-25 Intel | 7995,- |
| AmiTech 486DX-33 Intel | 10795,- |
| Ultra UM-14 SVGA 14" Farveskærm | 1895,- |
| HiVision 15" SVGA MPR-II, 1280x1024 | 3795,- |
| Targa CD-ROM Dual-Spin | 1795,- |
| Sound Blaster 2.0 | 695,- |
| Sound Blaster 16 ASP | 1795,- |
| ET-4000/32 VL 16.8mill - 1280x1024 | 1795,- |
| 1.9 Gigabyte Seagate - 9ms - SCSI - 3.5" | 9695,- |
| SyQuest 44Mb incl. controller & 1 disk | 2895,- |
| SyQuest 88Mb incl. controller & 1 disk | 3795,- |

PRINTERE

| | |
|---|---|
| Epson LQ-100 24-Nåls | 1495,- |
| Epson Stylus 800 | 2795,- |
| Canon BJ-10sx incl. arkføder | 2495,- |
| Canon BJC-600 | 6695,- |

Bestil Gratis Prisliste

Hvis det er SPIL du søger, så ring til os og hør nærmere. Kæmpe udvalg inde for PC, Amiga CD-ROM, CD-32 plus FMV titler.

Forbehold for prisændringer og trykfejl.
Hestkøblund 8 1.th - 3460 Birkerød
Tlf. 42 81 69 06 på Hverdage 12-19

**AMIGA 1200 DESKTOP DYNAMITE**
**3595.-**
INCL. DIGITA WORDWORTH, PRINT MANANER, DELUXE PAINT IV (AGA), DENNIS, OSCAR. SOFTWARE VÆRDI= 3483.-

**ALFAPOWER 120MB HD.......2949.-**
TIL A500, 0-8MB RAM.
ALFAPOWER 170MB HARDDISK.....3249.-
ALFAPOWER 250MB HARDDISK.....3495.-
OKTAGON SCSI-2 CONTROLLER....1595.-
TIL A2/3/4000, 0-8MB RAM+GIGAMEM.

TV-MODULATOR, A520....................449.-
100 SPIL TIL CDTV & CD32..............229.-
STAR SJ-48, INK JET PRINTER.......1849.-
GVP 120MB HARDDISK, A500 & +....3995.-
APACHE 1, JOYSTICK.....................149.-
PYTHON 1M, JOYSTICK...................195.-
HAMA KVALITETS MUS....................199.-
MUSSEMÅTTE..................................30.-
MUSSEHOLDER................................30.-
WORKBENCH 2.1, DANSK..................149.-
A500 STRØMFORSYNING..................495.-
SCARTKABEL, AMIGA-TV..................150.-
512KB RAMUDVIDELSE, AMIGA 500.349.-
1MB RAMUDVIDELSE, AMIGA 600.....625.-

**SCANNERE, GENLOCK, SOUNDSAMPLER SOFTWARE, OMSKIFTERE, MODEM,DISK, OG MEGET MEGET MERE RING OG HØR !**
**GRATIS AMIGA KATALOG !!**

**PC**

**486SLC-33Mhz,2/85MB HD....6695.-**
**486DX/2-50Mhz,VL BUS.......10195.-**
**486DX/2-66Mhz,VL BUS.......11495.-**
FÆLLES KONFIGURATION:
4MB RAM, 170MB DARDDISK
512KB SVGA KORT, 14"SVGA MONITOR
MINITOWER, 3,5"-1,44MB DREV

**PENTIUM 60Mhz, VL BUS....22495.-**
4MB 32BIT RAM, 170MB HARDDISK
1MB SVGA KORT, 14"SVGA MONITOR
MINITOWER, 3,5"-1,44MB DREV
ALLE PC'ER LEVERES INCL. BACKUP, TEGNEPROGRAM, REGNEARK, FORSKELLIGE SPIL SAMT 1ÅRS GARANTI

**ALLE PRISER ER INCL. MOMS**

**MB SOFT & HARD**
TLF & FAX: 86300308
MOBIL: 40520306
ÅBENT TIL KL. 22.00

**PC SPIL**

MICROPROSE UDSALG
(Så længe lager haves)

**B17 Flying Fortress**
**Dogfight**
**F15 Strike Eagle III**
**Falcon 3.0**
**Formula One Grandprix**
**Harrier Jump Jet**
**Legacy**
**Railroad Tycoon**
**Taskforce 1942**

Frit valg: **1 stk. 199,-**
**2 stk. 379,-**

**Bemærk: Forsendelse nu kun 25,- !!**
**Ring for katalog**

**COMPUTER TEAM**
**64 73 36 38**
**FAX: 65 30 23 94**
Priser incl. moms, forbehold mod trykfejl.

# GODE BOGKØB I
# DANSK MEDIE HUS




*40 sider om Civilization*
**60 Kr.**




*60 sider incl. disk*
**75 Kr.**

KR. 75,00
Af Klaus-Henrik Dalkov

***Kan købes hos din lokale computerforhandler - eller ved indbetaling på giro: 393 04 08 til Dansk Medie Hus ApS***

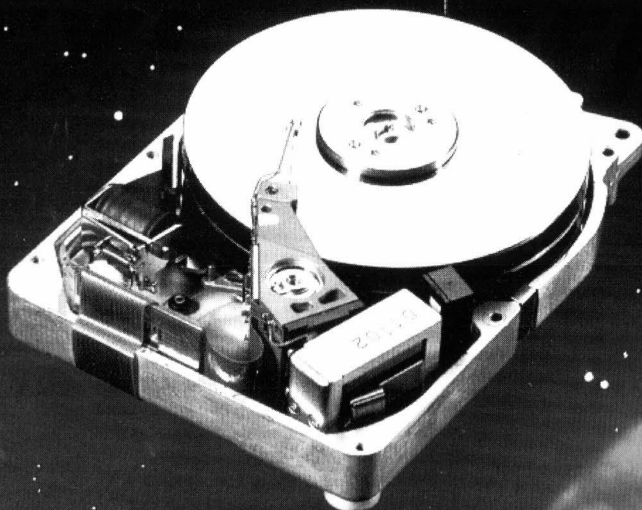
**ALT I TRYKSAGER**
**RING OG FÅ ET GODT TILBUD**

**DANSK MEDIE HUS ApS**
**✆ 3833 1011**

# DISK EXPANDER

DOUBLE THE CAPACITY OF YOUR HARD DISK!

**PC-ejerne har længe haft mulighed for at forøge deres harddiskkapacitet med programmer som Stacker og DoubleSpace. Nu er turen kommet til Amigaejerne.**



Hvem kender ikke problemet med ikke at have plads nok på harddisken? *DiskExpander* er et alternativ til blot at købe en større harddisk. DiskExpander sørger nemlig for, at filer, der gemmes på disken, floppy- såvel som harddiske, pakkes først, og at filer, der hentes fra disken, pakkes ud først. Dette er helt usynligt for andre programmer, og jeg har endnu ikke fundet noget program, der ikke virker med DiskExpander.

## Gode indstillingsmuligheder

Udover selve programmet DiskExpander medfølger også programmerne DevicePacker - der pakker eller udpakker en hel diskette eller harddisk-partition - samt DEStatistics - der giver overblik over, hvor godt filerne på en given disk eller partition er pakket.

I selve DiskExpander-programmet har man rigelige indstillingsmuligheder. Således kan man for hvert 'device' - altså floppydrev eller harddisk-partition - indstille f.eks. om filer skal pakkes, om filer skal pakkes ud, og ikke mindst hvilken pakke-algoritme, der skal benyttes. Dette gør det muligt at anvende en hurtig men mindre effektiv algoritme på én partition, og en langsommere, men mere effektiv, på en anden.

Den engelsksprogede manual gennemgår udmærket de forskellige indstillingsmuligheder, herunder, hvor hurtige og effektive de forskellige pakkealgoritmer er.

## Virker det så?

Jeg må indrømme, at jeg forsøgte at opnå risikotillæg fra redak-øren for at udsætte min harddisk for dette program (uden held! -Red), og da jeg alligevel installerede det, benyttede jeg det kun på mindre vigtige data. Man har jo hørt om problemer med 'visse' lignende programmer - hører jeg nogen sige 'DoubleSpace'? (Næh! -red.).

Hvad derimod er mindre tilfredsstillende er hastigheden, der naturligvis går ned, når DiskExpander hele tiden skal 'blande sig'. Selv på en accelereret A1200 bemærkede jeg en tydelig hastighedsnedsættelse, men SÅ generende var det nu heller ikke. Desuden, hvis man kan opnå væsentligt mere harddisk-plads (de filer, jeg testede programmet med, blev pakket til mellem 1/3 og 2/3) blot ved at installere et program, er den lidt langsommere hastighed bestemt til at leve med.

DiskExpander er efter min mening et virkelig seriøst alternativ til anskaffelse af endnu en harddisk. Programmet er 'rimelig' hurtigt, og frem for alt stabilt, så næste gang, jeg mangler harddisk-plads, skal harddiskene i hvert fald være faldet MEGET i pris, for at jeg ikke skal købe DiskExpander! ❑

*Christian Estrup*

---

DiskExpander er produceret af Stefan Ossowskis Schatztruhe

Pris: kr. 598,-

Venligst udlånt af BMP-Data, Tlf.: 4228 8755

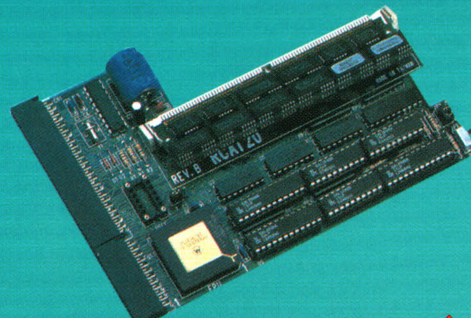



***Sammen med DiskExpander får man programmerne DevicePacker og DEStatistics.***

2 års garanti på udvalgte varer, 8 dages returret, 30 dages ombytningsret

# HVORFOR?



## ACCELERATORKORT

A500/2000: Supra 28 mhz.................1598,-
A500/2000: VXL-30 kort fra................2598,-
A1200: M1230 kort fra........................3398,-
A1200: GVPA1230 FPU/4 RAM fra...5398,-
Vi har mange andre.........................RING!

## COMBI RAM A1200

Grundkort m. ur...............................800,-
1 MB 32-bit RAM................................898,-
2 MB 32-bit RAM..............................1298,-
4 MB 32-bit RAM..............................1998,-
8 MB 32-bit RAM..............................3998,-

## VIDEOUDSTYR

Vidi 12 AGA extern.....................1498,-
Vidi 12 RT AGA extern..................2898,-
Vidi 24 RT AGA extern..................3998,-
VLab Y/C S-VHS intern.................3698,-
Picasso II 24bit/1MB....................3498,-
Retina 24 bit/2MB.........................3698,-
Merlin II 24 bit fra.........................3998,-
GVP EGS 24 bit/2MB......................4498,-
ScanDoubler A4000........................2298,-
Retina Zorro3..................................RING!
VLab Motion....................................RING!
Genlocks.........................................RING!
Video Galaxy...................................3498,-
Media Pro fra...................................3498,-
TSeng TrueColor grafikkort..............798,-
TSeng TrueColor VL.BUS....................998,-

## LYDKORT

Logic 3 SoundPower..................................798,-
Sound Galaxy NX Pro extra.................1198,-
Sound Galaxy NXPro 16 Basic.............1598,-
Sound Galaxy NXPro 16 extra..............1898,-
Orchid GameWave 32.............................2498,-
ScreenBeat Stereohøjttalere......................298,-
ZyFi Stereohøjttalere.................................498,-

## PC MASKINER

Pentium PC, 8 MB Ram,
340 MB HD., Siemens kval....26998,-

PC Fælleskonfiguration:
4 MB RAM, 1,44 3.5" floppy, DK tastatur, I/O kort m. gameport, 120 MB HD. SVGA grafikkort, 200 W, Demko godkendt PSU

386dx 40MHZ..................................5998,-
486dx 33MHz...................................5498,-
486sx 25MHz...................................6498,-
486dx2 66MHz.................................9298,-

NYHED! VLAB Y/C (S-VHS). Kun Kr. 3698,-

NU! Action Replay til PC. Kun Kr. 1198,-

## HARDDISKE

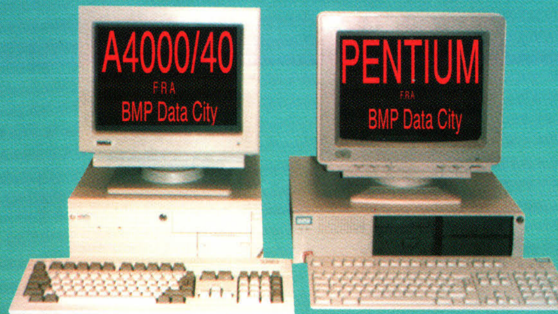
A1200/600 kit, 2.5", 85 MB.......2398,-
A1200/600 kit, 2.5", 128 MB.......2998,-
A1200/600, Dataflyer t. 3,5" HD...998,-
A1200/600, 2.5"-3.5" kabel..........298,-
A500, Rochard AT/SCSI fra....1998,-
A500, AlfaPower AT fra...........1398,-
A500, GVP SCSI.........................1698,-
Løs AT-BUS 3.5", 130 MB........1998,-
Løs AT-BUS 3.5", 213 MB........2398,-
Løs AT-BUS 3.5", 250 MB........2498,-
Løs AT/SCSI 3.5", XXX MB......RING!
Syquest, AT-bus, Int. 105MB.. 5198,-
Syquest, AT-bus, ext. 105MB..5998,-
Syquest, SCSI-bus, Int. 105MB.5898,-
Syquest, SCSI-bus, Ext 105MB.6998,-
DAT backup f.eks. 2 GB........11.998,-

## AMIGA MASKINER

Amiga CD32.................................3498,-
CD32 FMV-modul.........................1998,-
Amiga 1200..................................3498,-
Amiga 1200 Dynamite..................3798,-
Amiga Tower.................................RING!

Amiga 4000 fælleskonfiguration:
WB/KS 3.x, tastatur, mus, AGA chipset, HD-diskdrev.

A4000/30, 2 MB chipram..........10998,-
A4000/40, 2 chip/4 fast..........17998,-
For specifikationer......................RING!




## SOFTWARE

PC Tools Deluxe...........................RING!
Windows 3.1................................RING!
WordPerfect..................................RING!
Scala MM300.................................7498,-
Final Writer..................................1498,-
DirectoryOpus 4.x...........................798,-
ImageFX v2.5.................................2298,-
Vista Pro 3.0....................................779,-
Real 3D V. 2,40..............................4398,-
Vi har meget andet........................RING!

## SCANNERE

Pyramid håndscanner 64 gråtoner........1298,-
Alfa håndscanner, 256 gråtoner............1698,-
Alfacolor farve håndscanner 256.000......3998,-
Epson GT-6500 flatbed 24 bit farve........8998,-
LogiScan håndscanner, s/h, 800dpi.......1998,-
Mustek sheetfeed, 24bit 600dpi.............5998,-
OCR software (genkender tekst)............1198,-
Epson scannerkabel t. ImageFX................398,-
ADPro scannercontrl. f. Epson GT..........1598,-



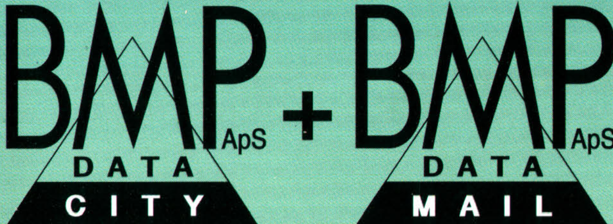



✔ 2 års garanti på udvalgte varer
✔ Finax lån op til 30.000 på 15 min.
✔ BMP Club
✔ 2 support BBS'er
✔ 8 dages returret
✔ 30 dages ombytningsret

# DERFOR!

Alle priser er incl. 25% moms. Der tages forbehold for trykfejl, pris- og specifikationsændringer samt udsolgte varer.

DANMARKS • STØRSTE UDVALG • LAVESTE PRISER • BEDSTE SERVICE



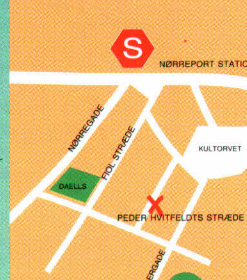

NU UNDER SAMME TAG

BMP Data City/Mail ApS
Peder Hvitfeldts Stræde 4
1173 København K
Tlf.: 33 33 07 27
Fax: 33 33 07 82
Postordre modtaget inden 17.00 sendes samme dag.

Ring for gratis katalog/ BMP Club brochure.

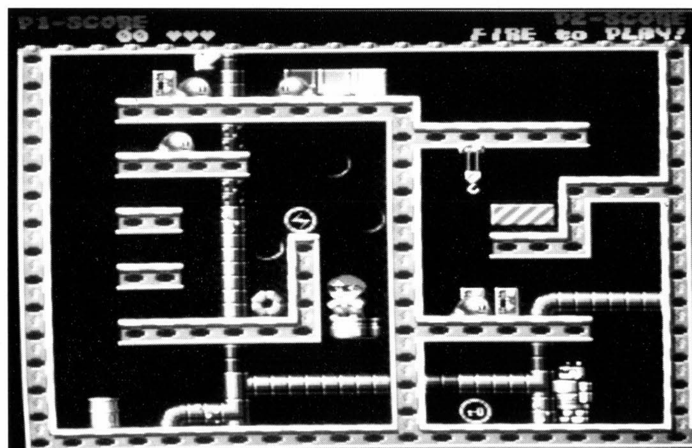
**Åbningstider**
Man. - tors.: 10.00 - 17.30
Fredag: 10.00 - 18.00
Lørdag: 10.00 - 14.00
Lang lørdag: 10.00 - 16.00

**PRØV VORE SUPPORT BBS'ER**
Flashback Amiga BBS:
43 62 41 87 / 43 62 41 62
Aqualine PC BBS:
42 11 04 02 / 42 11 04 12

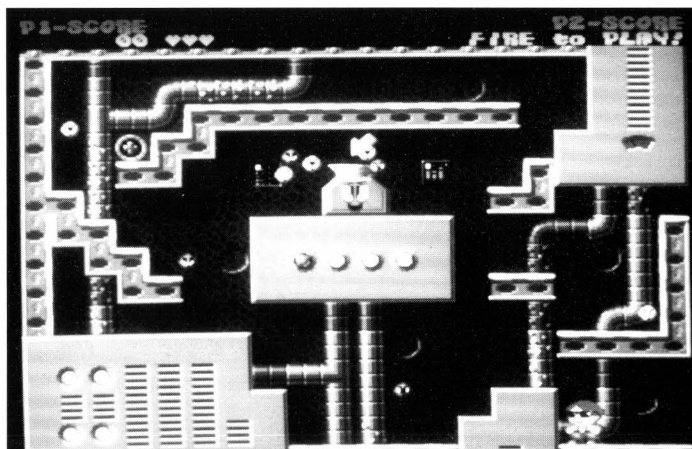


# Naughty Ones

***Navnet Melon Dezign vil lyde bekendt for de fleste. Gruppens helt suveræne demoer vil man kunne finde hos alle med respekt for sig selv og deres demo-samling. Nu har de danske gutter lavet et klassisk platformspil, så læs videre og se om de er ligeså gode til at lave spil, som de er til at lave demoer!***



*Naughty Ones er platformspil når de er bedst!*



*Naughty Ones er et dansk spil med danske instruktioner.*

Det første, der sprang i øjnene, var selve manualen. På bagsiden af denne var der nemlig en plakat med the 'Naughty Ones' (det Søren mener er, at manualen er trykt på bagsiden af en Naughty Ones plakat. -red.). Plakaten er flot, men det bedste er dog, at Interactivision har tænkt miljørigtigt og sparet på papiret og pengene. Manualen indeholder heller ikke en eller anden stupid forhistorie (TAK for det!), som næsten alle udenlandske spil, ofte hvor det slet ikke er nødvendigt! Ellers er der ikke så meget at sige om manualen udover, at der foruden de sædvanlige instruktioner på udenlandsk også er DANSKE!

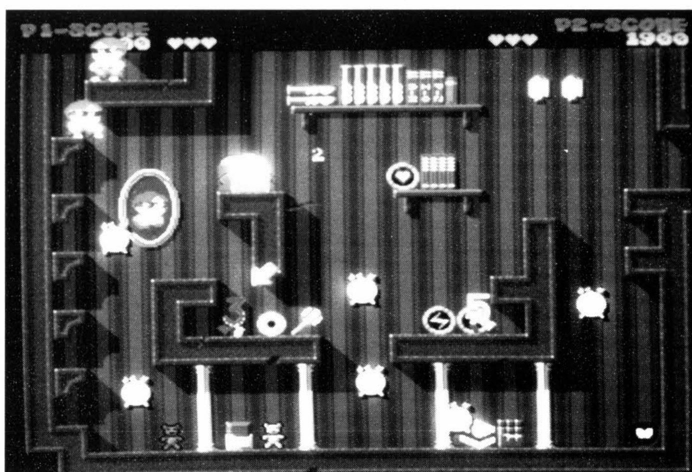
Spillet indledes med en forhistorie (ja, ja, men det virker naturligt her!) om hvorfor Naughty Ones er havnet, hvor de er. Videre til selve spillet, hvor det er muligt at spille to på samme tid. Så sammen med en kammerat eller alene kan du prøve at klare de ialt fem forskellige verdener. Den første verden Mad Mechanics byder således på bl.a. mekaniske monstre, farlige kraner, skjulte kanoner og hemmelige bonusbaner. Bonusbanerne er sjove og faktisk en slags spil i spillet. Naughty Ones (som også hedder John og Jim) er udstyret med et ubegrænset antal kugler som våben, men du kan samle andre våben op, som dog har begrænset ammunition. Du kan også finde hjerter, (som er symbol på ekstra liv), nøgler (som åbner udgangen til næste bane), en pil (der giver ekstra hastighed) o.s.v.

Naughty Ones er et platformspil fra dengang farfar var ung, hvilket jo ikke nødvendigvis er diskvalificerende i sig selv - nogle gange endog tværtimod. Det er ligesom med serie-film. Det gør jo ikke en film dårlig, blot fordi den er én i en række af flere.

Naughty Ones hører til i den bedre ende i kategorien af platformspil. Hvorfor? Ganske enkelt fordi spillet er flot udført med en god grafik, iørefaldende lyd og musik, suverænt gameplay og STIL! Ja, spillet har stil over sig, og det skinner tydeligt igennem at 'bagmændende' stammer fra demo-scenen.

Ydermere kan jeg ikke sige mig fri for en vis patriotisme, da spillet er dansk, så hvis du står og overvejer at købe et platformspil - køb DANSK - køb Naughty Ones! ❑

*Søren Madsen*



*John og Jim var venner alle dage...*





| | |
|---|---|
| Grafik: | 80% |
| Lyd: | 81% |
| Powerplay: | 84% |
| HiScore: | 81% |

| | |
|---|---|
| RAM: | 1Mb |
| Harddisk: | Nej |
| A-1200: | Ja |
| Udgiver: | Interactivision |
| Pris: | 299,- |
| Udlånt af: | Interactivision |

**PC**

Naughty Ones (hvis der var flere end to hed de vel Det beskidte Dusin) er ude til både standard Amiga og Amiga 120, og skulle være stærkt påvej til CD32. En PC-version følger til efteråret.

**AMIGA HISCORE: 81%**

# + Konkurrence

*HiScore Professionel og det danske softwarehus Interactivision er blevet rigtig forårskåde. Sneen forsvinder, forårsblomsterne titter frem, solen skinner, eksamenstiden nærmer sig, og alt dette skal naturligvis fejres med manér.*

*I HiScore Professionel regi betyder det en vaskeægte forårskonkurrence, hvor Interactivision udlover 10 spil af deres seneste titel, Naughty Ones, til Amiga, Amiga 1200 og CD32.*

*Se til højre, hvordan du deltager, og indsend kuponen forneden inden 28. april 1994. Så er du med i lodtrækningen om de 10 Naughty Ones spil.*




**Sådan deltager du:**

Udfyld kuponen med de rigtige svar på nedenstående spørgsmål. Svarene kan du alle finde på denne side, eller i anmeldelsen af Naughty Ones.

**1. Hvad er navnet på demo-gruppen, der står bag Naughty Ones?**
A) Banana Splits
B) Erratic Bits
C) Melon Dezign

**2. Hvilket land kommer Interactivison fra?**
A) England
B) Sverige
C) Danmark

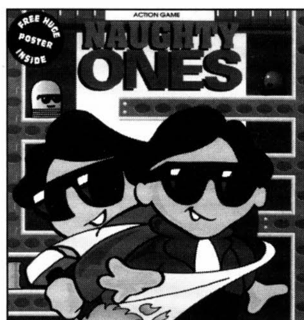
**3. Hvad hedder hovedpersonerne i Naughty Ones?**
A) Tom & Jerry
B) John & Jim
C) Werner & Willy

**4. Hvilken genre tilhører Naughty Ones?**
A) Platform spil
B) Rollespil
C) Wargame

Indsend kuponen med dine svar, navn, adresse etc. inden Torsdag d. 28. april 1994, og du deltager i lodtrækningen om de 10 Naughty Ones spil.

## *Naughty Ones Konkurrence*

1. A ❑ B ❑ C ❑
2. A ❑ B ❑ C ❑
3. A ❑ B ❑ C ❑
4. A ❑ B ❑ C ❑




Navn:______________________________

Adresse:____________________________

Postnr./By:__________________________

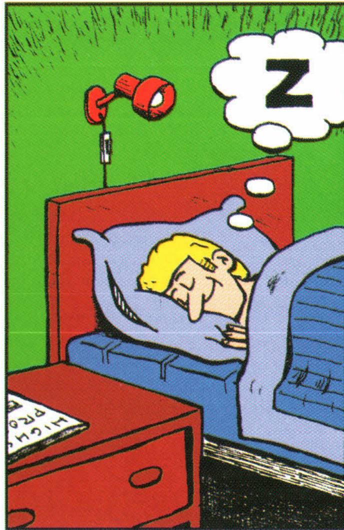
Kuponen skal være os ihænde senest d. 28. April 1994

PORTO

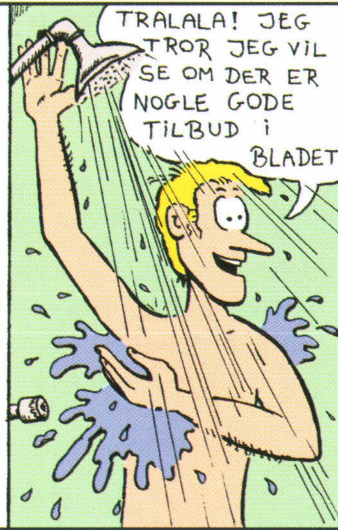
**HiScore Professionel**

**HILLERØDGADE 81 - 83**
**2200 KØBENHAVN N**

# At abonnere



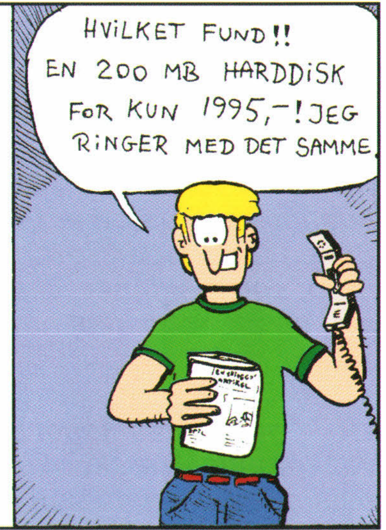
Bekvemt



Skønt



Sjovt

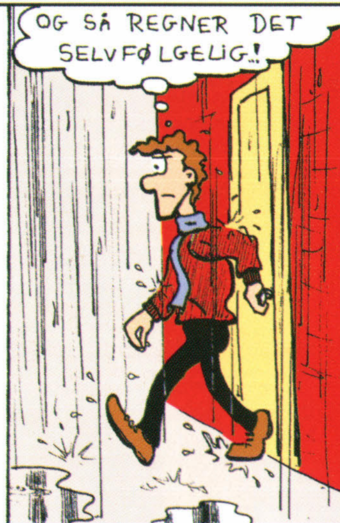


Billigt

# eller ikke abonnere?



Mindre bekvemt



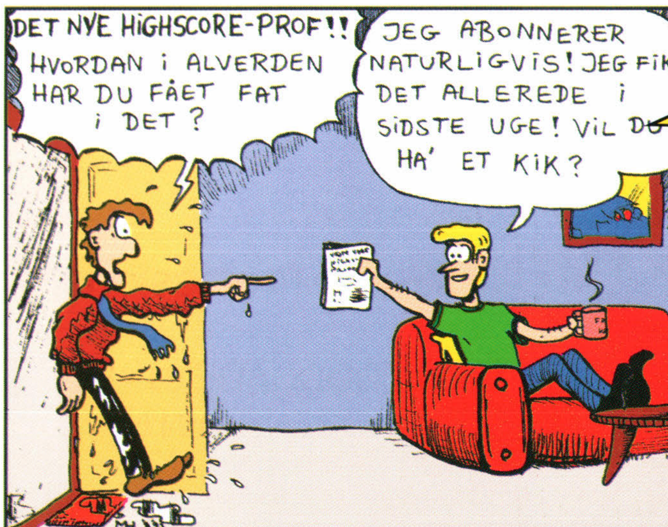
Mindre skønt



Mindre sjovt



Mindre billigt

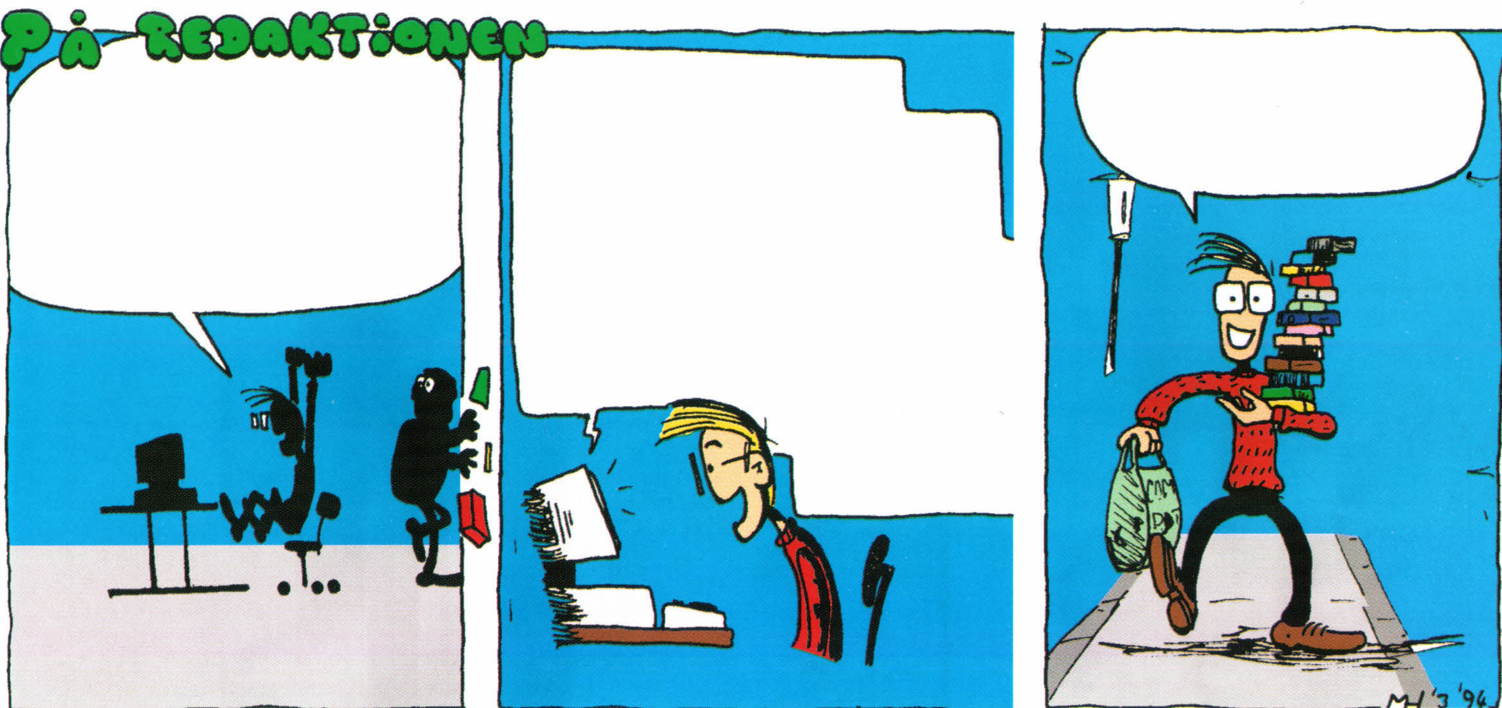



**Som abonnent får du desuden mulighed for at at købe vore andre produktioner til spotpriser. eksempelvis "Den Civiliserede Håndbog" og "Assembler gjort Simpel" for kun 50,- pr. stk.**

Bestil dit abonnement nu, ved indbetaling på postgiro: 393 04 08.
Dansk Medie Hus ApS.
Hillerødgade 81-83
2200 København N.
*1/1-årsabonnement: 355,-*
*1/2-årsabonnement: 170,-*
Husk at angive, hvilken abonnementtype du ønsker på indbetalingskortet.

**Dansk Medie Hus ApS • Hillerødgade 81 - 83 • 2200 København N • ✆ 3833 1011 • Fax: 3833 3134**

# STOR ABONNENT KONKURRENCE




## UDFYLD DISSE STRIPS OG DELTAG I LODTRÆKNINGEN OM 5 STK. ÅRSABONNEMENTER.

**INDSEND FORSLAGET
INDEN DEN 10. MAJ 1994
TIL DANSK MEDIE HUS APS
HILLERØDGADE 81 - 83
2200 KØBENHAVN N.**

# THE SETTLERS

## De er mange, og vi dybsindige spillere elsker dem - det er samfundssimulatorerne, det drejer sig om. Sidste nye skud på stammen er The Settlers fra BlueByte.

Rækken er lang, men toppes i øjeblikket af Maxis' Sim City 2000 og så det uforgængelige Civilization fra Microprose. BlueByte er et hidtil ubeskrevet blad i denne sammenhæng, men nu lyner de altså med The Settlers. Og hvis du kender til successer som Pro Tennis Tour II og Battle Isle, ved du, hvilket kvalitetsniveau, vi befinder os på. Here goes...

Landskabet ses tæt på, ligeså tæt som i Populous. En borg skyder pludselig op i det bakkede landskab, og straks snoer stier og små veje sig i alle retninger. En geolog forlader borgen og søger op i bjergene, hvor han straks finder pæne forekomster af både guld, jern, kul og selvfølgelig sten. Nu vælter mændene ud af borgen og begynder at opføre en række små bygninger og enkelte store. De travle arbejdere bringer byggematerialer fra borgens indre, alt imens husene tager form. En fisker, en skovhugger, en bager, en guldsmed.





Alt ånder i fred og idyl, men det bliver det ikke ved med. Snart genlyder den hyggelige by af sværd og stål. Vor festlige ven på hesten ser dog ganske harmløs ud.

### Let's settle down!

Få minutter senere er byen kæmpestor, og spilleren kan veltilfeds læne sig tilbage. Minearbejderne udvinder guld- og jernmalm som forarbejdes i smedjerne. Guldet fordeles mellem vagttårnene til sikker opbevaring, og redskabsmageren bøjer allerede sværd af det blanke jern. Bondemanden høster sit korn, som holder griseavlerens kreaturer i live, og resten sælges til mølleren, der knuser det til mel. Det sælger han til bageren, som laver brød deraf. Bageren bytter brødet hos slagteren og får til gengæld en friskslagtet flæskesteg.

Fuldstændig uventet kommer angrebet. Folk, der bor ved ydergrænserne må stikke ild til deres huse, så fjenden ikke kan få nytte af dem. Fjendtlige soldater stormer de listigt opsatte fæstninger, og soldaterne mødes i blodig kamp. Det ser længe ud til, at spillerens by vil bukke under for overraskelsesangrebet, men så ankommer elitesoldaterne fra militærakademiet i selve borgen. Nu går det stærkt. Veltrænede kaptajner overvinder let fjendens uerfarne korporaler.

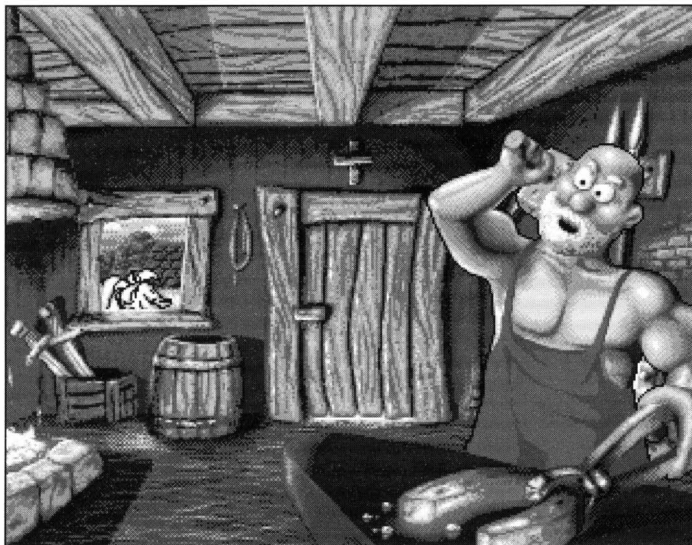
Spilleren hviler på laurbærerne og fortæller: Du har fireogtyve forskellige bygninger, femten slags ressourcer og femogtyve typer indbyggere, som er i stand til at anvende elleve stykker værktøj af forskellig art. De er hver især vigtige brikker i det store puslespil, du skal have til at gå op i The Settlers, og du kan ikke tillade dig at overse for mange af dem. Glemmer du minearbejderne, går de i strejke, og får ingen råvarer. Glemmer du skovløberen, er der ingen nye træer, når din tømrer har indleveret de sidste stammer til savværket. Sender du alle dine vagter ud til forposterne, får de ikke den nødvendige træning i borgen. Er du med?

### To settle or not to settle...

Det primære i The Settlers er dog stadigvæk at slå de andre ihjel, så til alle jer pacifister derude: Ingen fredelig sameksistens i denne omgang heller. Nix, had de andre så meget, at de fryser til is under dit blik. Spillet er bygget op over et antal (30) missioner af stigende sværhedsgrad, men altid er målet det samme: Få samtlige modstandere til at ligne noget, du henter i kølediskens hos dit lokale supermarked.

Dine fjender er dog ikke bare tørre tal i en kedelig statistisk, nej, du får mulighed for at ydmyge så kendte personligheder som Grev Aldaba, Jokeren Sollok og Kong Rolph den Syvende. Men frygt ej, for har du problemer med at komme i gang, tager manualen og seks tutorials dig sikkert i hånden og sætter dig ind i spillets grundlæggende principper.

Men *hvor* godt er det egentlig? Det er rigtig, rigtig godt. Der er ingen tydelige fejl eller mangler i spillet, og det er de færreste produktioner, der kan prale af det.



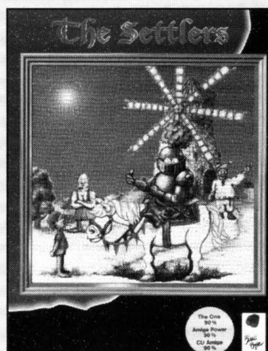
*I Settlers gælder det om at udnytte arbejdskraften! Hva' mon gamle Karl M. ville mene om det?*

Grafikken er god og animationerne små og søde, som de er i spil af genren. Lyden er passende med stemningslæggende musik og klare lydeffekter. The Settlers er morsomt, udfordrende og er skruet helt genialt sammen. Og kender du én, du virkelig ikke bryder dig om, så bed ham låne halvdelen af din skærm, hvorefter du *tværer* ham ud. The Settlers er lige noget for dig! ❑

*Simon Skals*



*Udover den blændende grafik, byder Settlers også på bl.a. en to-spiller option.*




Grafik: 86%
Lyd: 84%
Powerplay: 92%
HiScore: 90%

RAM: 1 Mb
Harddisk: 3 Mb
A1200: Ja
Udgivet af: BlueByte
Pris: 359,-
Udlånt af: Betafon, Tlf.: 3131 0273

**PC**
The Settlers slår sig også gerne ned på din PC-skærm!

**AMIGA HISCORE: 90%**

# HIT LISTEN! MARTS 1994

**Fra dette nummer og fremover, vil du hver måned kunne finde nedenstående Hit-Liste i HiScore Professionel. Da det er første gang vi bringer den, figurerer spillenes tidligere placering naturligvis ikke i listen, men fra næste nummer vil disse fremgå.**

## PC

| | | |
|---|---|---|
| 1. Airlines | Interactivision | Strategi |
| 2. Lands of Lore | Virgin | Adventure |
| 3. T.F.X. | Ocean | Fly Sim. |
| 4. Alone in the Dark II | Infogrames | Adventure |
| 5. Lost in Time | Coktel Vision | Adventure |
| 6. Inca II | Coktel Vision | Adventure |
| 7. Sim City 2000 | Mindscape | Simulator |
| 8. Champ. Man. Italia | Domark | Fodbold Sim. |
| 9. Kingmaker | US Gold | Adventure |
| 10. Sim City Deluxe | Infogrames | Simulator |

## Commodore Amiga

| | | |
|---|---|---|
| 1. The Settlers | Blue Byte | Simulator |
| 2. Frontier - Elite II | Konami | Space Sim. |
| 3. Champ. Man. Italia | Domark | Fodbold Sim. |
| 4. Cannon Fodder | Virgin | Action |
| 5. Jurassic Park | Ocean | Action |
| 6. Naughty Ones | Interactivision | Platform |
| 7. Winter Olympics | US Gold | Sport |
| 8. Skidmarks | Acid Software | Bilrace |
| 9. Overdrive | Team 17 | Bilrace |
| 10. Arabian Nights | Krisalis | Platform |

## PC CD-ROM

| | | |
|---|---|---|
| 1. Microcosm | Psygnosis | Action Sim. |
| 2. Laura Bow II | Sierra | Adventure |
| 3. Alone in the Dark | Infogrames | Adventure |
| 4. Lawn Mower Man | Storm | Action |
| 5. T.F.X. | Ocean | Fly Sim. |
| 6. Iron Helix | Spectr. Holobyte | Space Sim. |
| 7. Goblins 3 | Coktel Vision | Adventure |
| 8. Inca II | Coktel Vision | Adventure |
| 9. Rebel Assault | LucasArts | Action |
| 10. Space Quest IV | Sierra | Adventure |

## Commodore CD32

| | | |
|---|---|---|
| 1. Microcosm | Psygnosis | Action Sim. |
| 2. Games & Goodies | Multimedia | Opsamling |
| 3. Summer Olympics | Flair | Sport |
| 4. Jambala | Grandslam | Adventure |
| 5. Dennis | Ocean | Platform |
| 6. 100 Great Games II | Multimedia | Opsamling |
| 7. Fly Harder | Krisalis | Action |
| 8. Sensible Soccer | Mindscape | Fodbold |
| 9. Dangerous Streets | Flair | Action |
| 10. J. Barnes Football | Krisalis | Fodbold |

**Hit-Listen er baseret på salgstal fra den danske softwaredistributør K.E. Mathiasen A/S - K.E. Media.**



# RAM den i r....

***Markedet er nærmest oversvømmet af RAM-udvidelser og acceleratorkort til A1200'eren. Vi har set på seks af slagsen.***

Kun de mest utaknemmelige A1200-ejere kan føle, at hardwareproducenterne har ladt deres nye Amiga i stikken. Allerede kort tid efter frigivelsen af A1200'eren var firmaer som Microbotics og GVP på gaden med udvidelser, og der skulle ikke gå lang tid, før en lang række øvrige producenter fulgte trop ind på dette, åbenbart meget attraktive marked.

### Hvorfor?

Hvad er det da, man har brug for, når man nu HAR en maskine med 68020 processor, AGA chipsæt og 2 Mb CHIP RAM. For mit eget vedkommende har svaret længe været: Noget mere RAM! Selv om systemet (Workbench m.v.) heldigvis langt fra er så forslugent som tidligere, bruges der alligevel en del her (OK, du KUNNE jo fjerne det Cindy Crawford-billede, du har liggende i baggrunden! -red.). Selv uden alt for meget 'tingeltangel' i Workbenchen ryger der let en 600-700 Kb, og så er programmer som Final Writer og Art Department så godt som uanvendelige. Selv om en (32-bit) FAST-RAM-udvidelse øger A1200'erens hastighed til noget nær det dobbelte, er der naturligvis stadig en del, der ikke er tilfredse. Specielt i forbindelse med billedbehandling og raytracing står en 68030 og ikke mindst en matematisk coprocessor højt på ønskesedlen.

Commodore har heldigvis været så venlige at udstyre A1200'eren med en ekspansionsport i bunden, og det er her, der skal udvides. Kortene kan inddeles i 2 forskellige kategorier, for hvor stort set alle kort udover RAM har plads til FPU (coprocessor), er det kun enkelte, der indeholder en 68030, og således kan kaldes egentlige acceleratorkort. Endelig kan faktisk alle kort i dag udstyres med ur med batteribackup, noget, der burde have været i A1200'eren fra starten.

Udover kort til ekspansionsporten findes også en række PCMCIA-RAM-kort, men så vidt det er mig bekendt, er alle disse kort 16-bit-RAM-kort. At udstyre den stakkels 68020 med 16-bit-RAM er efter min mening nærmest helligbrøde, og får i øvrigt (mere relevant!) nærmest maskinen til at køre langsommere end før, da 32-bit-CHIP RAM er hurtigere end 16-bit-'FAST'-RAM. Følgelig har jeg valgt ikke at se på PCMCIA-kort.

### Må vi præsentere...

I det følgende vil de 6 testede kort blive gennemgået 'kort', hvorefter der foretages en egentlig sammenligning af kortene, ikke mindst hvad angår hastighed. Jeg ville gerne have haft mulighed for også at medtage Microbotics' 68030-kort M1230XA, men dette har desværre ikke været muligt at fremskaffe til testen. Jeg må derfor henvise til Fokus Data nr. 9, hvor vi testede kortet.



*Det var dette smukke billede, der stod for skud under J-PEG testen.*

## AlfaRAM




Alfa-RAM-kortet adskiller sig fra de fleste RAM/FPU-kort ved, i stedet for de sædvanlige 4 eller 8 Mb, at kunne indeholde 1, 5 eller 9 Mb RAM. Som standard er det udstyret med 1 Mb og ur med batteri-backup, og kan senere udvides med mere RAM og FPU.

Kortet leveres i en nydelig æske med en udmærket engelsk manual. Installationen foregår smertefrit (dette skal ikke tages alt for bogstaveligt!), som med så mange andre lignende kort. Der medfølger ingen software, men det er heller ikke nødvendigt, da alt fungerer, som det skal, når A1200'eren tændes.

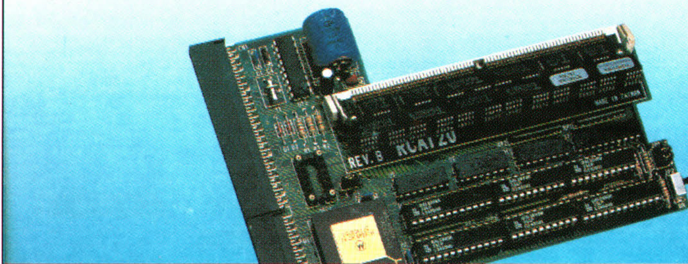
Det eneste ankepunkt, jeg kan finde, er, at den anvendte RAM er af typen ZIP, som jeg tidligere har haft erfaring med, ikke er alt for let at installere. På den anden side, hvis man har en venlig forhandler, kan man jo tale lidt for sin syge moster...

**Navn: AlfaRAM**
**Producent: Alfadata Computer Technic Corp.**

| | |
|---|---|
| **RAM:** | **1, 5 eller 9 Mb** |
| **FPU:** | **Mulig** |
| **Ur:** | **Ja** |
| **Pris:** | **1.798 kr. med 1 Mb RAM 3.798 kr. med 5 Mb RAM.** |

**Venligst udlånt af Betafon, tlf. 3131 0273**

## RCA120




RCA120 er nærmest definitionen på et standard RAM-kort til A1200'eren. Det kan således indeholde 1, 2, 4 eller 8 Mb RAM, ur med batteri-backup samt FPU.

Den meget lille æske indeholder kortet, en anelse uforsigtigt pakket ind i skumgummi efter min smag (kan du da godt lide skumgummi? -red.), samt en manual på engelsk og tysk. Manualen forklarer udmærket, hvordan kortet kan udvides og, ikke mindst, installeres, dog kunne jeg godt have ønsket nogle illustrationer. Et billede siger som bekendt mere end 1.000 ord! Der er dog ingen problemer med at installere kortet, så savnet er ikke så stort.

RAM'en, kortet benytter, er den samme type, der sidder i A4000'eren, altså 72-pins SIMM. Dette skulle være en rimelig garanti for, at der altid er en eller anden forhandler, der ligger inde med de nødvendige kredse, hvis man skulle 'løbe tør'.

**Navn: RCA120/COMBI**

| | |
|---|---|
| **RAM:** | **1, 2, 4 eller 8 Mb** |
| **FPU:** | **Mulig** |
| **Ur:** | **Ja** |
| **Pris:** | **2.798 kr. med 4 Mb RAM.** |

**Venligst udlånt af BMP-Data. tlf. 4228 8755**

## MBX1200z

**MBX 1200z**

***Hardware Floating Point Math, 32-BIT FastRAM, and Realtime Clock***
for the Amiga® 1200 Personal Computer



**MicroBotics, Inc.**
MADE IN RICHARDSON, TEXAS, UNITED STATES OF AMERICA
Amiga is a registered trademark of Commodore-Amiga; MBX 1200z is a trademark of MicroBotics, Inc.

Dette kort var et af de første, der overhovedet kom til A1200'eren, og vi har tidligere testet det, nemlig i Fokus Data nr. 8.

Der er (igen) tale om et traditionelt RAM-kort med plads til 1, 2, 4 eller 8 Mb RAM (der benyttes, som på RCA120-kortet, standard 72-pin SIMM-moduler), FPU samt ur med batteri-backup.

Sammen med kortet får man, udover naturligvis manualen - der for øvrigt er ganske udmærket - en diskette, der indeholder et program, der kan teste RAM'en, samt et hastighedstestprogram (Amiga Intuition Based Benchmark, AIBB version 5.0). Et udmærket initiativ, synes jeg.

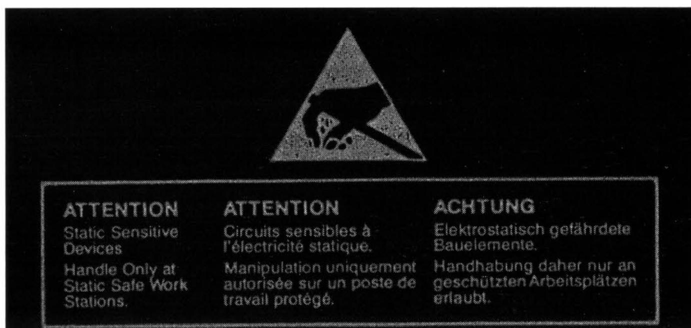
**Navn: MBX1200z**
**Producent: MicroBotics, Inc.**

| | |
|---|---|
| **RAM:** | **1, 2, 4 eller 8 Mb** |
| **FPU:** | **Mulig** |
| **Ur:** | **Muligt** |
| **Pris:** | **1.198 kr. uden FPU, 3.198 kr. med 4 Mb RAM.** |

**Venligst udlånt af Betafon, tlf. 3131 0273**



# Blizzard 1220




Her er tale om en dugfrisk nyhed, der har været ventet med spænding. Kortet er noget så usædvanligt som et *68020-acceleratorkort* til A1200'eren, idet det som standard leveres med en 28,5 MHz 68020 og 4 Mb RAM. Kortet kan udvides med ur, yderligere 4 Mb RAM og FPU.

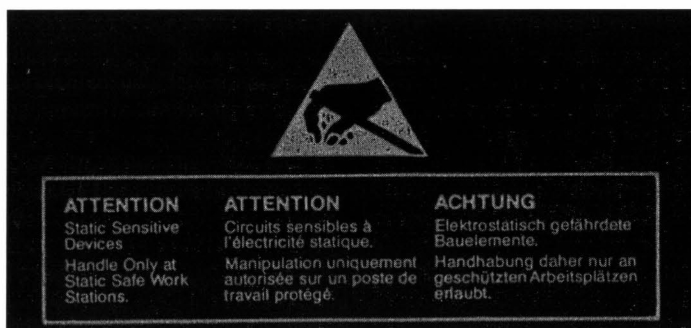
Bortset fra 68020'eren (som om det ikke var nok... se senere i artiklen) adskiller kortet sig ikke væsentligt fra de forrige RAM-kort, jeg har set på. Der medfølger en udmærket manual på engelsk og tysk og... en DANSK oversættelse. Nu er sådanne kort jo som nævnt ikke forfærdeligt svære at installere, men jeg synes alligevel, det er overordentlig prisværdigt, at Scanteam har taget sig tid til at oversætte manualen til dansk, selv om den 'blot' udgør et simpelt A4-ark.

**Navn: Blizzard 1220**
**Producent: Phase 5 Digital Products**

| | |
|---|---|
| **RAM:** | **4 eller 8 Mb** |
| **FPU:** | **Mulig** |
| **Ur:** | **Muligt** |
| **Pris:** | **2.795 kr. med 4 Mb RAM (+ 100 kr. for ur)** |

**Venligst udlånt af Scanteam, tlf. 8618 1600**

# Blizzard 1230




Her er vi ovre i den lidt tungere ende. *Blizzard 1230* er som standard udstyret med en 40 MHz 68EC030-processor og ur, og kan udvides med op til 64(!) Mb RAM, FPU og SCSI-controller. Virkelig et multi-funktions-kort.

Sammen med kortet får man en fremragende engelsk manual, der pædagogisk, og med rigelige illustrationer, beskriver de forskellige udvidelsesmuligheder og jumper-indstillinger.

Ligesom man længe har kunnet med GVP's acceleratorkort, kan man også med Blizzard 1230 kopiere Kickstart ROM'en til RAM, hvilket øger hastigheden. I modsætning til GVP-kort skal man dog ikke benytte noget software, men blot indstille en jumper, hvorefter resten foregår automatisk! Naturligvis er det på denne måde også lidt sværere at slå denne feature fra.

**Navn: Blizzard 1230**
**Prod.: Phase 5 Digital Products**

| | |
|---|---|
| **CPU:** | **40 MHz 68EC030** |
| **RAM:** | **Op til 64 Mb** |
| **FPU:** | **Mulig** |
| **Ur:** | **Ja** |
| **SCSI:** | **Mulig** |
| **Pris:** | **3.295 kr. uden RAM. 4 Mb RAM: Ca. 1800 kr.** |

**Venligst udlånt af Scanteam, tlf. 8618 1600**

# GVP A1230 Turbo +




Her er tale om en ny version af det populære 'Jaws'-kort fra GVP, som vi testede i HiScore Professionel nr. 1. Kortet leveres med 40 eller 50 MHz 68030-processor, og kan udbygges med ur, FPU, op til 32 Mb RAM og SCSI-controller, altså stort set det samme som Blizzard 1230-kortet.

Sammen med kortet får man en aldeles fremragende engelsk manual - helt klart testens bedste - samt en diskette med forskellige hjælpeprogrammer. Som med alle andre GVP-acceleratorkort har man også her mulighed for at kopiere Kickstarten til RAM.

Kortet er helt klart det største af sin art, jeg har set. Rent faktisk kan det først være i ekspansionsporten, når det er presset helt ind, hvorved man faktisk skal installere det 'skævt'. Ifølge Betafon skulle dette ikke give problemer, men det kan de jo sagtens sige, mens min ekspansionsport knager...

**Navn: A1230 Turbo +**
**Producent: Great Valley Products, Inc.**

| | |
|---|---|
| **CPU:** | **40 68EC030 eller 50 MHz 68030** |
| **RAM:** | **Op til 32 Mb** |
| **FPU:** | **Mulig** |
| **Ur:** | **Mulig** |
| **SCSI:** | **Mulig** |
| **Pris:** | **40 MHz 68EC030 og 4 Mb RAM: 5.398 kr. 50 MHz 68030 og 4 Mb RAM: 7.198 kr.** |

**Venligst udlånt af Betafon, tlf. 3131 0273**

# Sådan blev testen gennemført

Generelt: Alle tests blev gennemført med alle tilgængelige caches slået til (for RAM- og Blizzard 1220-kortenes vedkommende Instruction Cache, for 68030-kortenes vedkommende Instruction og Data Cache og Burst).

### SysInfo
Dette er den hastighedsforøgelse, man ifølge SysInfo v3.22 opnår, i forhold til en standard A1200. At denne værdi skal tages med et vist forbehold indikeres vist alene af det faktum, at min A1200, ifølge SysInfo kører 1,05 gange en standard A1200!

### LHA-pakke
Her pakkede jeg ReqTools Library V2.2a, ialt ca. 750 Kb, fra RAM: til RAM: v.hj.a. LHA v1.40r.

### LHA-udpakke
Her pakkede jeg ovennævnte ReqTools Library v2.2a, et arkiv på ca. 400 Kb, ud fra RAM: til RAM:, v.hj.a. LHA v1.40r.

### JPEG-save
Her lod jeg Art Department Professional v2.3 gemme et 640 x 480 pixels 24-bit-billede i JPEG-format på RAM:-disken.

### Filsøgning
Her lod jeg FindIt v1.12 gennemsøge min DH2-partition med ialt 1608 filer, for at finde alle filer, hvis navn eller sti indeholdt bogstavet 'i'.

Som nævnt i indledningen vil nogle blot have behov for mere RAM, mens andre også gerne vil have en *meget* hurtigere A1200. Jeg har derfor lavet en sammenligning af hastigheden på de seks testede kort.

Det første man bemærker, er, at der ikke er nogen nævneværdig forskel på de tre RAM-kort, altså AlfaRAM, RCA120 og MBX1200z. Alle tre giver de op til en fordobling af A1200'erens hastighed. Heller ikke indbyrdes mellem GVP's 68030-kort og Blizzard 1230-kortet er der nogen nævneværdige forskelle. På grund af den minimalt bedre ydelse og væsentligt lavere pris, må Blizzard 1230 dog alligevel betragtes som det oplagte valg, hvis man vil have et 68030-kort i sin A1200.

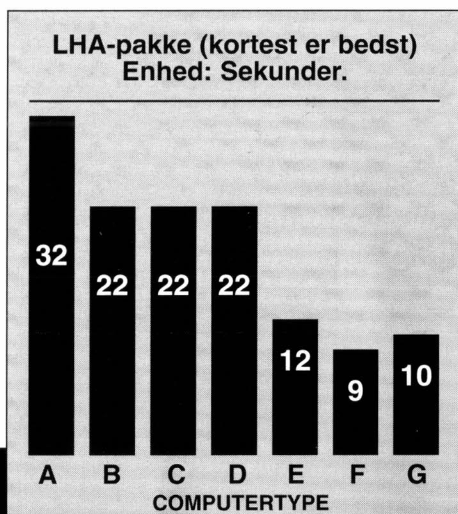
Den store overraskelse er helt klart Blizzard 1220-kortet. Selv et 40 MHz 68030-kort er kun under 20 % hurtigere, og vel at mærke næsten dobbelt så dyrt. Som en ekstra detalje kan nævnes, at Blizzard 1220-kortet rent faktisk ifølge SysInfo er fire procent hurtigere end en A3000 med 25 MHz 68030!

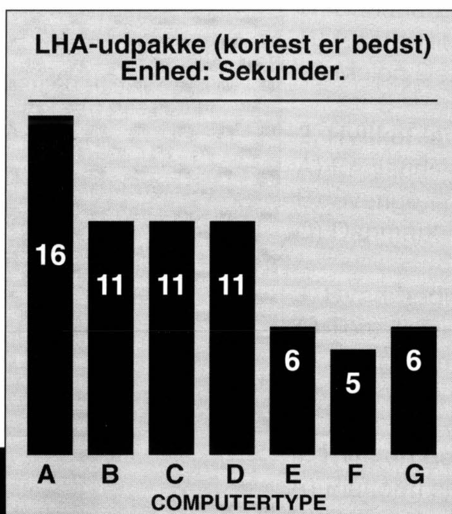
Ovennævnte sammenligning skal naturligvis ikke tages alt for højtideligt, da programmer, der er skrevet specielt til 68030-processoren, naturligvis i højere grad vil lade den komme til sin ret. Heller ikke betydningen af FPU er jeg gået nærmere ind på, men da samtlige de testede kort kan indeholde FPU, fandt jeg det ikke relevant, da det ville give samme hastighedsforøgelse (absolut, ikke relativt) for alle kort.

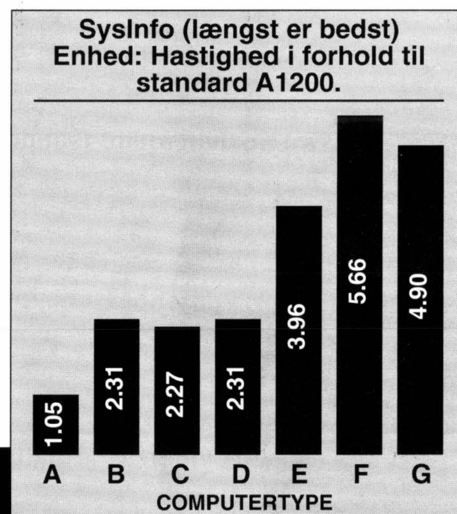
På trods af ovenstående er det mit klare indtryk, at Blizzard 1220-kortet vil give 68030-kortene kraftig konkurrence på grund af det væsentligt bedre pris/ydelsesforhold, hvilket uvægerligt må føre til en prissænkning på 68030-kortene, der alt for længe har været helt urimeligt dyre.

At Blizzard 1220-kortet giver næsten dobbelt så høj hastighed som et 'rent' RAM-kort stort set uden at være dyrere, gør efter min mening dette kort til testens absolutte vinder. Jeg havde kun haft Blizzard 1220-kortet i ca. en halv time, før jeg bestilte et, og nu kan jeg slet ikke undvære det. Kan du? ❑

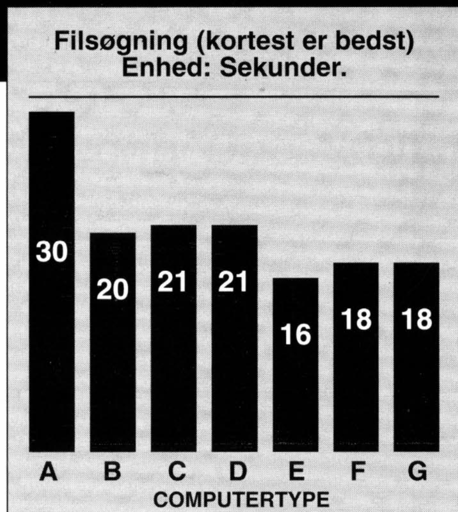
*Christian Estrup*

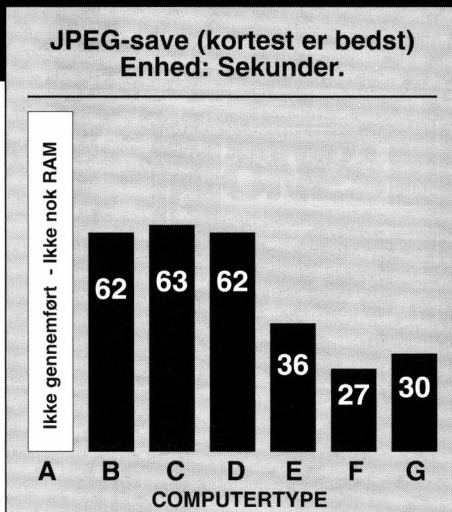


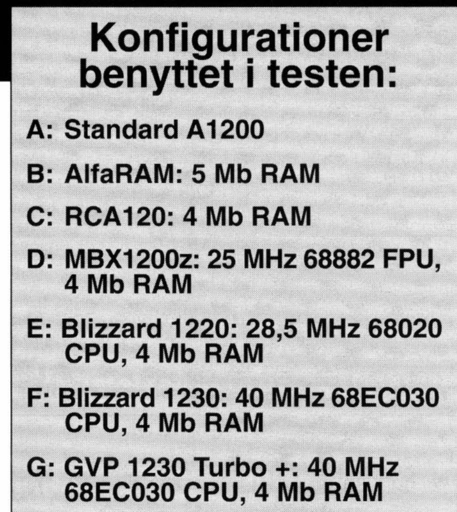




# THE NEED FOR SPEED



# Wonderful Copenhagen
## Flight Simulator 5.0 Scenarie Disk

***I slipstrømmen på de fotorealistiske scenarier fra Mallard, er der dukket endnu en add-on op, hvor nationalfølelsen rigtig får frit løb! Vi har været på by-rundtur i en Learjet.***



***Grafikken i Wonderful Copenhagen er uovertruffen.***

Udvalget af scenery-disks til Microsofts Flight Simulator 5.0 bliver større og større. Indtil nu har det dog udelukkende været softwarehuset Mallard og Microsoft selv, der har udgivet disse add-ons. Nu har det amerikanske softwarehus *Anar Software* imidlertid blandet sig i legen, med to splinternye udgivelser fra hver deres del af kloden, nemlig *Sydney Down Under* og så den vi har haft særligt øje for: *Wonderful Copenhagen*!

Copenhagen-scenariet lægger sig tæt op ad scenarierne fra Mallard med fotorealisme, digitaliserede billeder af vor hovedstad, og ikke mindst en suveræn lydside, der udover den traditionelle motorlyd bl.a. indeholder selve melodien Wonderful Copenhagen i en ganske overbevisende orkesterversion. Den grafiske side lader dog ej heller noget tilbage at ønske. Fotorealismen er helt i top, hvilket især mærkes ved flyvning i lave højder. Hvor bl.a. *San Francisco Bay* fra Mallard var grovkornet og uskarpt ved flyvning i 100 fods højde, er *Wonderful Copenhagen* både detaljeret og klart, hvilket øger realismen og dermed flyveglæden. Bygningsværker, monumenter, veje, parker etc. fremstår krystalklart når man tager en tur henover byens tage.

### Ny teknik

Ifølge pressemeddelelsen skyldes den øgede realisme, at der i forbindelse med produktionen af de nye scenarier er anvendt en helt ny teknik. Problemet m.h.t. scenarierne har tidligere været hastigheden, hvormed grafikken kan flyttes. Jo mere kompliceret et billede er, desto sværere er det at scrolle det hurtigt og flydende. Den nye teknik, der kaldes *Graphic D-Vision*, er baseret på en opdeling af billeder i mindre enheder, som derved bliver lettere at operere med. For scenariedisketternes vedkommende har det betydet, at man først har fotograferet byerne fra luften samt satellit. Derpå har man udset sig en lang række vigtige kendemærker i byerne, hvorefter disse er blevet fotograferet på nært hold. I digitaliserings- og programmeringsfasen har man så sammenholdt de forskellige billeder, d.v.s. lagt det ene billede over det andet. Denne teknik giver altså både langt bedre fotografisk kvalitet og detaljeringsgrad, og ikke mindst langt højere hastighed.

Den nye teknik har endvidere medført, at *Wonderful Copenhagen* kommer i både en VGA og en ægte SVGA version, og der er en verden til forskel når man drøner afsted over Tivoli, forbi Rådhustårnet og Politikens hus, med H.C. Andersens Boulevard og Amager til højre, i en opløsning der hedder 1280x1024x256, end når man skal nøjes med de sædvanlige 640x400x256 - ganske enkelt æstetisk nydelse. Desværre var det ikke muligt at tage billeder i den høje opløsning, men mindre kan bestemt stadig gøre det!

### Rådhus Pladsen - here we come!

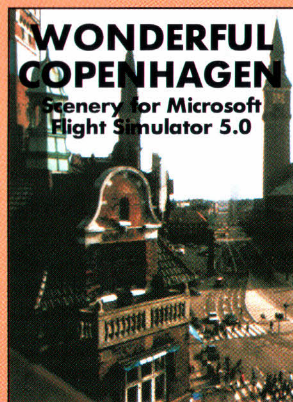
*Wonderful Copenhagen* kommer, ligesom Mallard-scenarierne, komplet med terminal-kort, en Scenery-/Tourguide med oplysninger om byen og luftrumet over den, samt de uundværlige anflyvningskort til Kastrup Lufthavn. De 12 disketter scenariet fylder opdaterer alle de relevante FS5-filer, men optager derudover hele 35 Megabyte ekstra på din harddisk. Københavns størrelse taget i betragtning, tør jeg slet ikke tænke på, hvad *Anar Software* kunne få eksempelvis London til at fylde!

Som et særligt kuriosum er det flere steder muligt at øjne mennesker og biler på gaderne, og hvis man er ihærdig vil man faktisk kunne se hvad klokken er på Rådhusuret. Detaljeringen kender simpelthen ingen grænser, og der er kælet for alle de ting, der øger realismen og fornøjelsen. *Wonderful Copenhagen* kan bestemt anbefales til alle brugere af den førende flysimulation, dog med det forbehold, at den grafiske realisme kommer bedst til sin ret på PC'ere, der minimum opererer med 486/25 MHz. ❑

*Jan Holm*



***Rådhustårnet at 11 - o'clock. Hold til højre.***




| | |
|---|---|
| Grafik: | 98% |
| Lyd: | 92% |
| Powerplay: | 96% |
| HiScore: | 95% |

Kræver Microsoft Flight Simulator 5.0

| | |
|---|---|
| RAM: | 2 Mb, 4Mb anbefales |
| Harddisk: | 35 MB ekstra |
| Grafikkort: | VGA, SVGA 1280x1024x256 anbefales |
| Lydkort: | Soundbl./AdLib/Gen. Midi/Roland m.fl. |
| Hastighed: | 386/33++ |
| Udgiver: | Anar Software |
| Pris: | ca. 449,- |
| Udlånt af: | Anar Software |

**Amiga**
Som skrevet så ofte før: Flight Simulator 5.0 med tilhørende scenarier dukker ikke op til Amiga. Vi håber i næste nummer at kunne tage et kig på Sydney Down Under scenariet, samt Washington D.C. fra Mallard, der begge er ude nu.

**PC HISCORE: 95%**

# Summer Olympics

***Aha! Et spil til CD32 med potentialet i orden! Forestil dig noget lignende Summer Games I og II til 64'eren, men med AGA-grafik, et væld af baner, samplet tale og baggrundsmusik i ren CD-kvalitet! Sådan skulle det have været...***

Et væld af baner er der dog. De spænder fra boksning til dueskydning, og m.h.t. kvalitet kan jeg kun sige, at det er en uhyre blandet cocktail vi her har med at gøre. Baner som bueskydning, boksning og spydkast indeholder alle OK grafik og passende lyd, og for at klare banerne skal man have timingen og teknikken i orden. Sådanne baner fænger een og giver een lyst til at prøve spillet igen når man er død. MEN desværre er disse baner temmelig enestående.



Hvis man spillede en af de ovenfor beskrevne baner første gang man prøvede spillet, bliver man slemt skuffet når man kommer til de andre. Husker du 64-spillet Decathlon? Så husker du sikkert også de irriterende sekvenser, hvor man skulle vrikke joysticket frem og tilbage (80'ernes største joystick-mareridt). De vender tilbage i fuld effekt med Summer Olympics! Glæd dig til 100 meter sprint-vrikning, 200 meter vrikning, 400 meter vrikning, samt den



ultimative udfordring for fingre, nerver og sjæl: 1000 meter marathon vrikning!!! Og som en slags special prize, SKAL man gennemføre banen for at komme videre i spillet - ligegyldigt hvor lang tid det tager...

Det er sådanne baner, der tramper karakteren helt ned under det kritiske punkt, og fuldstændig ødelægger spillelysten. Vrikningen var slem nok i gamle dage, men er vendt tilbage, værre end nogensinde. Har du nogensinde prøvet at vrikke med et joypad? En traumatisk oplevelse kan jeg godt love dig. Hovsa, jeg har ikke engang nævnt den værste bane af dem alle: Kajak-roning! Et blink med øjnene, og vupti, man befinder sig i 64'er-land! Banen er værre end det allerværste spil der nogensinde er blevet lavet med Shoot'em-up Construction Kit. Grafikken er hæsligere end jeg nogensinde havde forestillet mig, og lyden består bare af uafbrudt bølgeskvulpen. Denne bane er så dårlig, at man ligefrem får lyst til at skrige eller slå på nogen (eksempelvis grafikeren, programmøren, udgiveren eller forhandleren).

Det skulle efterhånden stå rimelig klart at Summer Olympics ikke er et anbefalelsesværdigt spil. De gode baner bliver aldeles kvalt af alle de dårlige. Havde man så bare inkluderet mulighed for at vælge bane... Men nej. Kun for sportsfreaks med tommelfingermusklerne iorden! ❑

*Mark Sederqvist*




Grafik: 49%
Lyd: 20%
Powerplay: 53%
HiScore: 50%

Udgivet af: Flair Software
Pris: 219,-
Udlånt af: K.E. Media, Tlf.: 8624 0633

**Update**
Udkommer ikke på andre formater.

**CD32 HISCORE: 50%**

**Amiga-ram:**

| | |
|---|---|
| 512 K-ram udvidelse m. ur og afbryder | 335,00 |
| 2 MB ramudv. m.ur/afbr.t.A-500 | 1395,00 |
| 2 MB Chipmem adapter t. A-500/2000 | 1595,00 |
| 1 MB ramudv. til Amiga 500 plus | 460,00 |
| 1 MB ramudv. til Amiga 600 | 560,00 |
| VECTOR 4 MBRamudvidelse - A1200 med ur og sokkel til coprocessor | 2990,00 |
| MEMORYMASTER til A-1200 m 1MB | 1795,00 |
| MEMORYMASTER til A-1200 m 5M | 3695,00 |

**Diskettestationer:**

| | |
|---|---|
| 3.5" Diskdrev eksternt m. bus & afbr. | 685,00 |
| 3.5" Diskdrev til indbygning i A-500 | 560,00 |
| 3.5" Diskdrev til indbygning i A-2000 | 610,00 |

**Harddisksystemer:**

| | |
|---|---|
| Alfa Data Controller t. A500 m. 0 MB | 1330,00 |
| Alfa DAta Controller t. A500 m. 2 MB | 2375,00 |
| Alfa Data med 210 MB Conner | 4595,00 |
| GVP HD8+ m. 170 MB Quantum | 3480,00 |
| Oktagon 2008 SCSI-2 m. 0 MB | 1625,00 |
| Oktagon 2008 SCSI-2 m. 2 MB | 2585,00 |
| Oktagon 2008 AT-bus | 975,00 |
| 128 MB 2.5" Seagate - A600/A1200 | 2490,00 |
| 252 MB 2.5" Maxtor - A600/A1200 | 3065,00 |
| 131 MB 3.5" Maxtor IDE/At-bus | 2005,00 |
| 170 MB 3.5" Conner IDE/AT-bus | 2140,00 |
| 251 MB 3.5" Conner IDE/AT-bus | 2430,00 |
| 345 MB 3.5" Maxtor IDE/AT-bus | 2995,00 |
| 170 MB 3.5" Quantum SCSI | 2335,00 |
| Paradox SCSI extern controller til ALLE Amiga-modeller. **A600/1200** | 1270,00 |

**Printere og tilbehør:**

| | |
|---|---|
| Citizen 120 D+ | 1395,00 |
| Citizen swift 200, 24 nål | 2495,00 |
| Citizen swift 240, 24 nål farveprinter | 3495,00 |
| Epson Stylus 800, jet ink | 2795,00 |
| Farvebånd, Citizen 120 D | 45,00 |
| Farvebånd, Star LC 10/20, sort | 50,00 |
| Farvebånd, Star LC 24, sort | 90,00 |
| Printerkabel, A-500(IBM)/Centronics | 50,00 |

| **Disketter:** | **pr. stk.** | **pr.100** |
|---|---|---|
| 5.25" HD NN, 1.2 MB | 4,25 | 382,50 |
| 3.5" DSDD NN | 3,75 | 337,50 |
| 3.5" DSDD NN amigaformateret | 4,75 | 427,75 |
| 3.5" HD NN, 1.44 MB | 4,50 | 405,00 |

**Diskettebox med lås:**

| | |
|---|---|
| til 100 stk. 5.25" | 55,00 |
| til 100 stk. 3.5" | 55,00 |

**Joystick og mus:**

| | |
|---|---|
| Competition Pro Joystick | 145,00 |
| Competition Pro Star m. autofire/slow | 225,00 |
| Competition Pro mini m. diskbox | 170,00 |
| The Arcade Joystick | 230,00 |
| FX 2000 superjoystick til PC | 295,00 |
| Danjoy, dansk superjoystick | 210,00 |
| Saitek joysitck t. Amiga eller PC fra | 99,00 |
| Amigaomskifter t. PC-Joystick(analog) | 195,00 |
| Mus & Joystick omskifter, elektronisk | 155,00 |
| Logic3 Speed-Mouse m. micro-switches | 195,00 |
| Musemåtte, rød, 6mm | 25,00 |

**Klckstart, kredse og omskiftere:**

| | |
|---|---|
| Kickstart V. 2.05 ROM | 345,00 |
| IC 8250 | 120,00 |
| Kickstartomskifter, A500/2000, 2 sys. | 140,00 |
| Kickstartomskifter, A500/500+, 2 sys. | 195,00 |
| Kickstartomskifter, A500/500+, 3 sys. | 240,00 |
| Kickstartomskifter, A-600/CDTV | 240,00 |
| Bootselektor DF0-DF1(2) | 85,00 |
| FPU 68882 25 Mhz | 840,00 |
| FPU 68882 33 Mhz | 915,00 |
| Diverse IC-kredse til Amiga (og C-64) | ring |
| A-1200 internt Ur | 240,00 |

**Diverse:**

| | |
|---|---|
| Støvlåg til A-500/600/1200/2000 røgfarvet | 95,00 |
| Multiplayerkabel, A-500/A-500 | 160,00 |
| Soundsampler, stereo, Smartsound | 395,00 |
| Xcopy Professional med Hardware | 560,00 |
| Strømforsyning til A-500/600/1200 | 505,00 |
| Installationskit 2.5">3.5" Harddisk A.1200 muliggør brug af 3,5" Harddisk i A1200 | 270,00 |
| 2.5" Harddiskkabel til A-600/A1200 | 90,00 |
| VGA-Adapter t. A-1200 m.fl. | 165,00 |
| Multimeter 3800 G (Volt-AmpereOhm) | 335,00 |

**Computere og skærme:**

| | |
|---|---|
| Amiga 1200 | 3495,00 |
| Amiga CD32 | 3495,00 |
| CD32 Full motion video modul | 1995,00 |
| Amiga 1200 m. 128 MB Seagate Harddisk | 6325,00 |
| Amiga 1200 m. 170 MB Conner(3.5") HD | 6105,00 |
| Amiga 1200 med andre Harddiske | ring |
| 1942 Multisync monitor | 4495,00 |
| 1084S Monitor | 2495,00 |

**Modem:**

| | |
|---|---|
| ACEEX 14400 SR Faxmodem extern | 2975,00 |
| ACEEX 14400 SR Faxmodem internt | 2975,00 |
| ACEEX 2400 MNP Faxmodem extern | 1195,00 |
| ACEEX 2400 MNP Faxmodem intern | 650,00 |
| ACEEX 2400 Baud modem extern | 915,00 |

I april måned - nærmere betegnet den 16. - har **ABSALON DATA 10 års fødselsdag.**
I den anledning giver vi i fødselsdagsugen 10% rabat på alle varer, som fremgår af vor prisliste (og enkelte andre), dog undtaget Commodore produkter.
Ved køb af Amiga 1200 med harddisk, får du naturligvis 10% på harddisken og på installationen.
(F.eks. **A-1200 med 130 MB - kr. 6040,00**)
Såfremt varerne ikke kan leveres omgående, bliver bestillinger modtaget i fødselsdagsugen leveret til fødselsdags-prisen.

**Og en fødselsdagskonkurrence:**
Hvilken farve trækker Den kongelige Livgarde op i på Absalon Datas fødselsdag. For at deltage i konkurrencen om **et gavekort på 1000 kroner** og **ti gavekort på 100 kroner**, skal vi have svaret skriftligt senest på vor fødselsdag.

**Bemærk, at priserne på Harddiske er dagspriser pr. 16/3-1994. Disse kan ændres uden varsel !!**
**Ring om vore priser på Harddiske til Amiga, da der hele tiden er bevægelse i priserne !!!**
**Vi kan naturligvis montere den med GARANTI for kr. 200,00 (også din egen HD)**

**Vi har mange andre varer. Disse fremgår af vor prisliste, som du får ved hvert køb, så du kender de nyeste priser.**

Har du problemer med din Amiga 500/1000 eller 2000 kan vi normalt reparere den til en fornuftig pris. Bemærk dog , at reparationer kun modtages efter forud truffet aftale. Dette skulle gerne holde reparationstiden på et minimum.

**4-player adapter** som kan bruges til Dynablaster og Kickoff spillene og andre med mulighed for 4 spillere. Sættes i printerporten - omskifter der muliggør anvendelse til ovennævnte spil. **Kun hos ABSALON DATA.**
**Pris: kr. 195,00**

Forhandlere søges.

Alle priser incl. MOMS

Forbehold for prisændringer

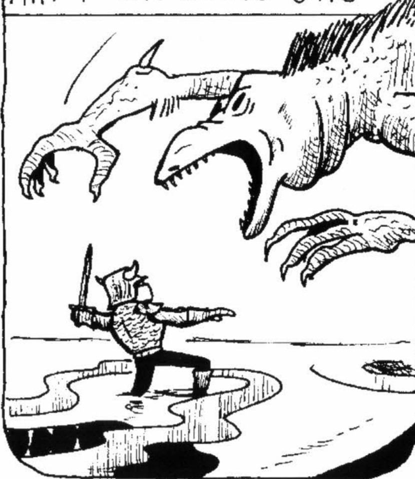
Importør af varer fra bl.a.

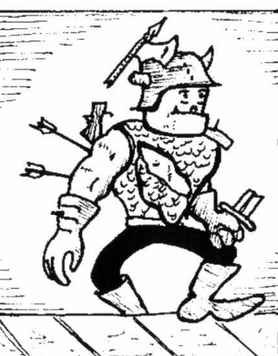
BSC - Jee Cee Supplies
HK-Computer - Macro Systems
Vesalia - Harms - Mainhatten Data

**ABSALON DATA**

**Vangedevej 216 A - 2860 Søborg**
Tlf: 31 67 11 93 - FAX: 31 67 11 97
Ma. - Fr.: 14 - 18. Lø. lukket

PÅ REDAKTIONEN




..FÅR HAN NY ENERGI MED
ORCA COLA
THE SPECIAL TASTE




# UDKOMMER SNART SOM TEGNESERIEHÆFTE

HiSCORE

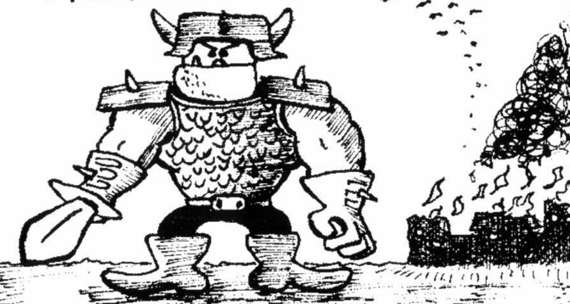









PÅ REDAKTIONEN












# Pentium

**_Selv om det snart er et halvt år siden, at den nyeste generation af Intels processorer blev lanceret, er det først nu, at Pentium-maskinerne dukker op hos forhandlerne._**

Chip-firmaet Intel har altid været hovedleverandør af PC'ernes allerhelligste, processoren, der står for al udregning inde i maskinen. Den første PC'er havde en såkaldt Intel 8086, som er over 15 år gammel. Siden er det blevet til bl.a. 80286, 80386 og 80486. Nu skulle man tro, at denne processor skulle hedde 80586, men ak nej. Intel har haft mange problemer med firmaer, som kopierede deres processorer, og solgte dem under Intels pris. Da man samtidigt ikke kan varebeskytte en talrækkefølge, har Intel valgt at bryde med traditionerne, og kaldt 586'eren for Pentium. Da hele PC-markedet i forvejen er meget forvirrende at orientere sig på, er det et stort spørgsmål, om Intel ikke gør sig selv en bjørnetjeneste ved at starte med en ny navngivning.

### Speedy Conzales

De nye processorer bliver hurtigere og hurtigere, og efterhånden er det ikke noget problem at lave såkaldte emuleringer. Disse gør, at man f.eks. kan køre Windows på maskiner, som ikke nødvendigvis indeholder en Intel-processor. Da samtidigt mange andre chip-fabrikanter har lavet processorer, som både er hurtigere og billigere end Intels Pentium, kan navneændringen blive skæbnesvanger for Intel. For nu kan de andre jo bare kalde deres processor for '80586', og PC-markedet er *meget* traditionsbundent. Se bare på DOS-systemet, som i dag er ultra-forældet, og slet ikke kan udnytte de nyere processorers regnekraft ordentligt. Det er således næsten en synd at køre DOS på en Pentium-maskine.

Forskellen mellem 486 og Pentium er teknisk meget store. Således vil mange programmer i dag ikke kunne udnytte Pentium-processoren ordentligt, da det kræver en særlig optimering af programmets kode. Men ikke desto mindre er en Pentium-PC'er hurtig, også med almindelige DOS-programmer. Det er virkeligt kram for kendere. De mange forskelle gør dog, at man næsten ikke mere kan kalde en Pentium-maskine for en PC'er. Den lægger sig nærmere op til såkaldte Workstations, som bl.a. nogle af special-effekterne fra Jurassic Park er lavet på.

Grafik er dog også noget af det mest kraft-hungrende man kan arbejde med på sin computer. Og her er de større flysimulationer, som er meget grafik-baserede, noget af det, som kan vise, at hér arbejder en Pentium. Jeg har i 14 dage arbejdet og spillet på en Siemens-Nixdorf Pentium, og ingen tvivl: det er en lækker maskine. Spil som Microsofts Flightsimulator 5.0 med fotorealistiske scenarier kan virkelig tage kraften ud af selv en hurtig 486, specielt når man kører/-flyver i SuperVGA. Her flyver man på Pentium glidende der'u'a'. Strike Commander bliver til flysimulation i raketfart og i 3D-spillet Doom bliver jeg total svimmel, fordi illusion af bevægelse er så perfekt.

### Siemens Nixdorf PCD-5H

Den testede maskine - en Siemens Nixdorf PCD-5H - er venligst udlånt af BMP City, og dens Pentium-processor arbejder ved 60 MHz, hvilket er en indikator for, hvor ofte computeren udfører en beregning. Alt andet lige vil en 50 MHz computer være dobbelt så hurtig som en 25 MHz. Intel har også lavet en 66 MHz Pentium-processor, men da Intel har store problemer med varmen fra disse, er mange oprindelige 66 MHz processorer 'nedgraderet' til 60 MHz.

En af de nyskabelser, der er i Pentium-processoren er, at den ofte kan udføre to kommandoer per



# Power



'klik' (måles i MegaHertz), hvorimod 486 kun kunne udføre en per 'klik' og 386'eren skal ofte bruge hele to 'kliks' per kommando.

Der sidder som standard 8 Mb RAM i maskinen, hvilket i den ende, hvor en Pentium finder mest anvendelse, må være for lidt.

Det almindelige Windows kører fint med 8 Mb RAM, men det kan ikke skade med 16 Mb. Windows NT, som er det mest oplagte styresystem til en Pentium-PC, bliver næsten kvalt i kun 8 Mb. Harddisken på 340 Mb er efterhånden heller ikke noget særligt. I sådan en PC'er forventer man mere. Desuden bør det også være standard med et CD-ROM drev. Mange store programmer udleveres i dag på CD-ROM. Windows NT kan man således installere fra enten 23 disketter eller 1 CD. Hvad vælger man så?

Som er særlig bonus kom maskinen med en 21" skærm, samt både et Gravis UltraSound og et Roland SCC-1 lydkort. Den er således en optimal 'spillecomputer'. Lydkort og skærm følger dog ikke med som standard!

I PCD-5H sidder der desuden 256 Kb såkaldt 'second-level-cache'. Dette er en speciel hurtig (og dyr) RAM, der bruges som en buffer mellem den langsommere almindelige RAM og den superhurtige processor. Til forskel fra 486'erne fungerer cachen begge veje, d.v.s. man kan både læse og skrive igennem cachen, og dette skulle give yderligere hastigheds-fordele.

Kabinettet, som PCD-5H'eren leveres i, er et ganske almindeligt desktop-kabinet, som normalt har 6 *ledige* porte til indstikskort. Dette skyldes, at både de meget hurtige ATI Mach32-grafikkort og harddisk-controlleren er integreret i det ret store bundkort. Grafikdelen indeholder desværre kun 1 Mb hukommelse, hvilket medfører, at man højst kan vise 256 farver i 1024*786. Et oplagt sted at udvide! Grafikkortet kommunikerer med resten af computeren igennem en PCI Local Bus, som er VESA Bussen langt overlegen. PCI bygger på en standard fra Intel og tillader meget høje overførselsrater. Der er desuden to ledige PCI-bus i systemet til en senere udvidelse.

Harddisken kommunikerer også igennem PCI-bussen til resten af computeren. Selv om den ligger i den normale ende hvad søgetid angår (12,5 millisekunder), så er overførselsraten på over 3 Mb meget imponerende.

### Hastigheden

Selv om maskinen på papiret skulle være meget hurtig, så er det ikke altid, at man mærker det synderligt i brugen af maskinen. Ofte er det et spørgsmål, om det gør en forskel om man venter et eller to millisekunder.

Der er dog ingen tvivl om, at man sidder foran en hurtig maskine. Mange operationer, som kun kræver processorens arbejde udføres på næsten ingen tid. Selv komplicerede billedredigeringer, hvor man ofte venter længe, selv på en hurtig 486, klarer Pentium'en strålende.

Jeg ville dog gerne have nogle tal, som jeg kunne sammenligne, og derfor kørte jeg en række tests (såkaldte benchmarks) på både Siemens-Nixdorfs Pentium og to af redaktionens andre computere, en Commodore 486-33c (486DX 33MHz) og en Compaq Prolinea 4/25s (486SX 25MHz). Jeg brugte fortrinsvis en række ShareWare programmer, så det skulle være muligt også for læserne at få fat i disse programmer, og køre tilsvarende tests.

Maskinerne kørte helt bart, d.v.s. uden såkaldte TSR's og drivere, pånær SmartDrive (en harddisk-cache) med indstillingen 2048 Kb under DOS og 1024 Kb under Windows. Dette skulle give ret sammenlignelige tal. Det første benchmark-program er PC-Bench 7.01, som tester hastigheden





under DOS, både med hensyn til processor, grafik og harddisk. Her klarede Pentium'er sig ikke så overbevisende som i de andre test. Den var 'kun' ca. 65% hurtigere end 486/33.

Under den nye Norton Utilities 7.0 findes et program, som måler processorens hastighed, set i forhold til de første PC'er. Her scorer Pentium'en over 190, hvilket er langt over det dobbelte af en 486DX 33 MHz. I programmet opgives der desuden et tal for en 486DX2 66MHz, men her er Pentium'en kun 35% hurtigere. Dette tal er dog kun en måling af selve processoren, og er således ikke afhængig af de andre dele i computeren.

Nogle lidt overraskende resultater fås fra Windows-benchmark-programmet WinBench 3.1. Denne test er meget afhængig af grafikkortet, og nu kommer også den suveræne PCI Bus til sin ret. 486DX 33MHz har et gammelt uaccelereret grafikkort, hvor i mod SX'eren har et specielt accelereret grafikkort. Dette medfører, at den pr. definition langsomste maskine virker langt rappere i Windows end DX'eren.

Den sidste benchmark måler såkaldte dhrystones pr. sekund. Denne test er tilpasset specielt 486'ere eller Pentium-computere. Derfor viser testen, hvad man kan vente sig af programmer som er specielt optimeret til Pentium-processoren. Derfor scorer Siemens-Nixdorf computeren da også langt over det dobbelte i testen.

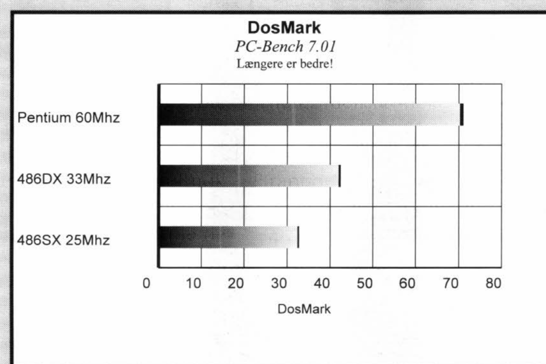
## Hva' ska' man vælge?

Når man i dag både sammenligner de programmer, som man kan køre på en PC'er, og den hastighed, som Pentium lægger for dagen, så spørger man sig selv, om det er værd, at betale de summer, en Pentium koster. Mange programmer er ikke optimeret til at udnytte Pentium'en ordentligt, og derfor vil en hurtig 486DX2 66 MHz give en ydelse der ligger relativt tæt på Pentium'er til den halve pris. Rygterne siger dog, at inden dette år er omme, skulle det være muligt at anskaffe en Pentium til under 10.000 kr. Selv om disse rygter nok overdriver angående prisfaldet, så er der ingen tvivl om, at Pentium-maskiner bliver billigere fra måned til måned. Presset fra konkurrenterne vil også tvinge Intel til at sætte priserne hurtigere ned, end de f.eks. gjorde med 486-processoren. Som en udtrykte på redaktionen, så ville han nok hellere bruge pengene til en bil, end at bruge dem på en ny computer.

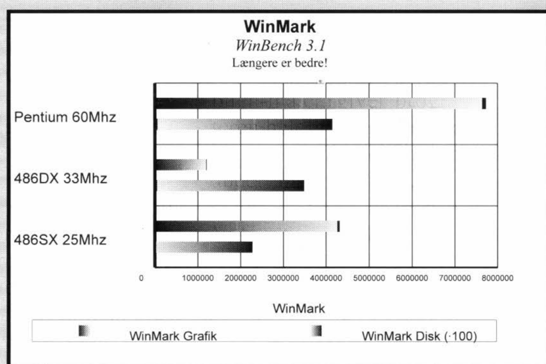
Nogle vil dog altid ønske eller have behov for stor ydelse, og for disse turbo-freaks er Siemens-Nixdorfs Pentium-maskine et godt bud på en meget gennemført computer. Prisen for at være 'med på noderne' ligger på betragtelige 26.998,- inkl. moms. Der følger ikke skærm med, og heller ikke de lydkort, som er nævnt i testen. Prisen hos BMP City ligger dog en del under den pris, som man skal betale andetsteds for en tilsvarende maskine. ❑

*Christian Koerner*

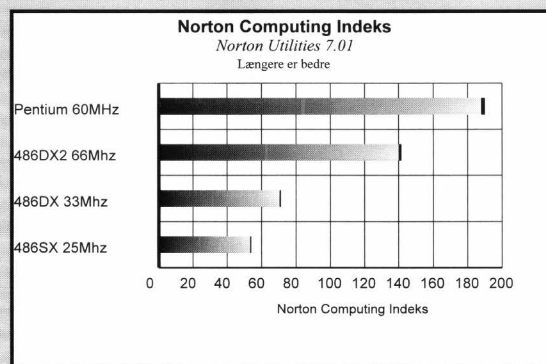


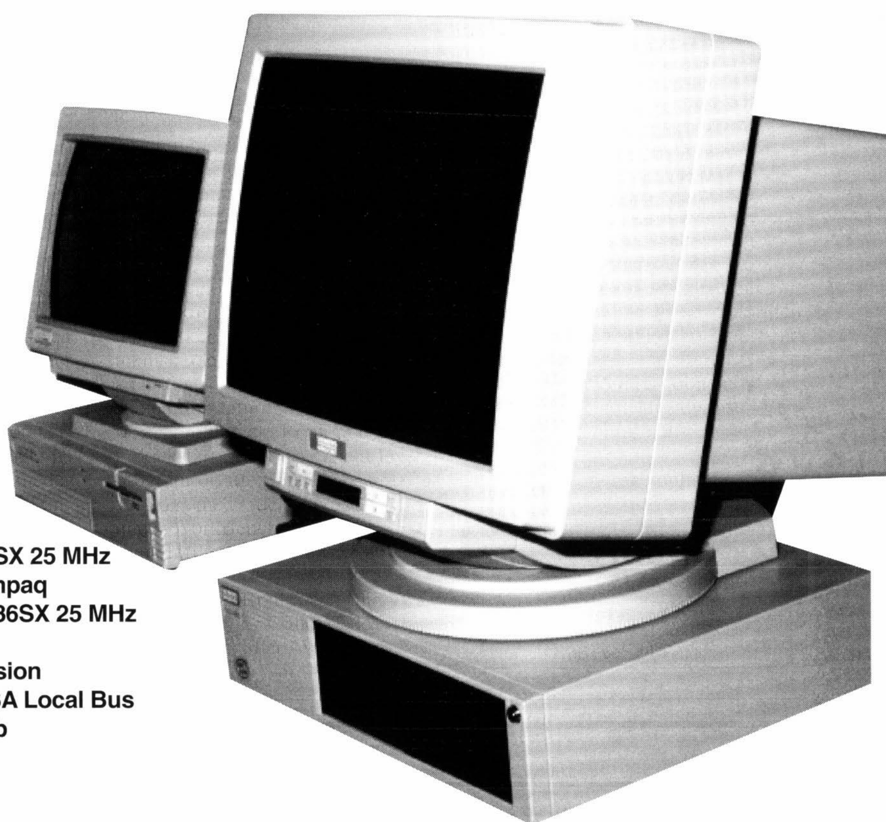




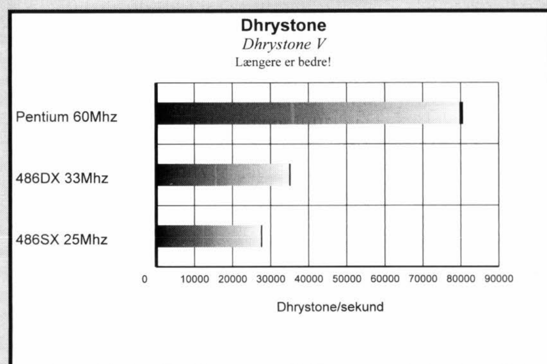





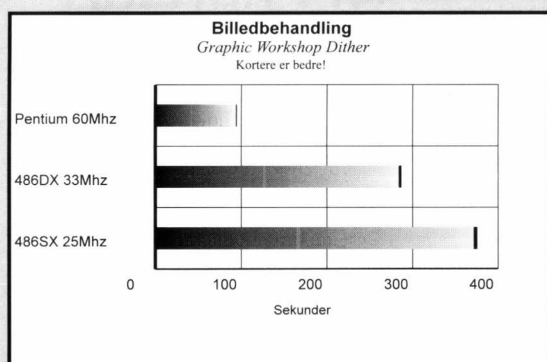



## *Specifikationer:*

| | PCD-5H | 486DX 33 MHz | 486SX 25 MHz |
|---|---|---|---|
| Mærke | Siemens-Nixdorf | Commodore | Compaq |
| CPU | Pentium 60 MHz | 80486DX 33 MHz | 80486SX 25 MHz |
| RAM-Cache | 256 Kb | 64Kb | - |
| Grafikkort | ATI Mach32 | Paradise | QVision |
| Bus | PCI | AT | VESA Local Bus |
| Ram | 8 Mb | 8 Mb | 8 Mb |
| Harddisk | 340 Mb | -- | - |
| Pris | 26.998,- inkl. moms | -- | _ |








# INTEL INSIDE

Som tiden er gået, er der kommet mange forskellige processorer fra Intel, og forvirringen er steget i takt med, at flere og flere er kommet til. Her har du en meget kort oversigt over dem, hvor de står i den rækkefølge, hvori de er kommet frem.

**8086 (1977)**
Den første processor i en PC'er. Kører i 16 bit både internt og eksternt.

**8088 (1978)**
En neddroslet version af 8086'eren, som gjorde det muligt at lave billigere PC'er. En slags 8086SX. Forskellen er/var at den kun kunne kommunikere udadtil i 8 Bit.

**80286 (1984)**
En ny generation af Intels processorer. Kører ægte 16 Bit, både internt og eksternt. Findes i versioner op til 25 MHz.

**80386DX (1986)**
Et gennembrud til 32 bit processorer. Findes i hastigheder op til 40 MHz.

**80386SX (1988)**
En neddroslet version af den almindelige 80386. Regner i 32 bit, men kommunikerer udadtil med 16 bit. Findes også i versioner op til 40 MHz.

**80486DX (1989)**
En optimeret 80386DX med indbygget matematisk co-processor. Findes i dag med hastigheder op til 50 MHz

**80486SX (1991)**
Har ikke indbygget co-processor, og er derfor ikke helt så hurtig til mere komplicerede udregninger. Findes med samme hastigheder som 486DX.

**80486DX2 (1991)**
Arbejder med den høje hastighed internt, men når den skal 'snakke' med omgivelserne kører den med halv hastighed. Medfører, at bundkortet kan laves billigere. Findes idag med hastigheder på 50 MHz og 66 MHz. En 100 MHz version er i forberedelse.

**Pentium (1993)**
Intels nyeste processor. Findes idag i en 60 MHz og en 66 MHz version. En 100 MHz version er også planlagt, som vil være ca. dobbelt så hurtig som en anden fremtidig processor:

**80486DX4 (1994)**
I løbet af foråret kommer der en ny version af 486'eren. Den vil arbejde med en tredobbelt hastighed internt. Foreløbig er der planlagt en 25/75 MHz og en 33/99 MHz version. Begge vil være ca. 30% hurtigere end de tilsvarende 486DX2'er.

# GABRIEL KNIGHT
# THE SINS OF THE FATHERS

**Sierra har været ret aktive på det sidste, og sendt flere efterfølgere ud til succesrige serier. Men nu har de startet en ny serie, hvor hovedpersonen Gabriel Knight kastes ud i det ene gys efter det andet.**



Voodoo er nøgleordet i *Gabriel Knight*. Vores helt er i gang med at skrive en skønlitterær bog om netop voodoo, og researcher derfor emnet på kryds og tværs. Men han behøver ikke kigge særlig langt. I sydstatsbyen New Orleans, hvor Gabriel Knight bor, er der i den senere tid sket adskillige mord, hvor ligene findes brutalt slagtet, og hjertet skåret ud. Mange spor fører tilbage til voodoo-traditioner. Gabriel kontakter da også sin gode ven, detektiv Mosley, som forsyner ham med fortrolig information. Hans assistent Grace er lige så dygtig til at finde selv de vanskeligste informationer, som hun er til afvise Gabriels ucharmerende tilnærmelser.

Nu plages Gabriel også selv af mareridt om Voodoo, og han opdager, at han selv nedstammer fra en lang linie af såkaldte 'Shadow Hunters'! I spillet skal han ikke bare løse mordene i New Orleans, men også opdage sin dunkle fortid.

Spillet er en rigtig gyser. Blod og onde ritualer gennemsyrer *Gabriel Knight*. Derfor står det også på spillets pakke, at det henvender sig til et voksent publikum, og forældre bør i hvert fald vejlede deres børn. Sjovt som amerikanerne passer på, hvad de putter i deres spil, når man kan se alt det vold man vil i deres fjernsyn!

Jeg føler, at det er mere uhyggeligt at læse en bog i en mørk nattetime, end at følge en person på en computerskærm. Ikke desto mindre er *Gabriel Knight* et grafisk meget flot spil. Såkaldte 'grafiske noveller', som er meget kunstneriske tegneserier er således en stor inspirations-kilde til spillet. Der ligger en med i pakken for at sætte stemningen inden man går i gang med selve spillet. Desuden er der animerede 'striber' inde i selve spillet. Den dystre stemning kommer i hvert fald meget godt igennem.

### CD-ROM

Spillet blev testet i CD-ROM versionen, hvor alle personer var blevet synkroniseret med ægte stemmer. Og her har Sierra ikke sparet én krone. Ægte Hollywood-stjerner er blevet slæbt ind i et studie. Gabriel Knight har således Tim Curry som sit alter-ego. Tim Curry er nok i øjeblikket mest kendt for sin rolle som Kardinal Richelieu i Disneys version af 'De tre Musketerer'. Mosley har stemmen fra Mark Hamill, som alle bedre kender som Star Wars helten 'Luke Skywalker'. Desuden er personer som Worf fra Star Trek også med.

Som bonus får man også meget af musikken i ægte 'orkester-kvalitet' og da der åbenbart stadigvæk var plads, har man lagt en 20 minutters film til Windows om 'The making of Gabriel Knight' med. Den fil fylder ikke mindre end 200 Mb!

### Windows

Som mange nyere Sierra-spil kommer *Gabriel Knight* da også i en Windows-version. Problemet er blot, at vinduet ikke er særlig modtageligt for ændring af størrelse, da vinduet maksimalt kan være på 640 gange 480. Derved bliver ens muse-markør næsten usynlig med en Windows-opløsning på 800 gange 600 og derover. Desuden er det kun muligt at få et flot sound-track med et lydkort, som både kan køre MIDI og understøtter samplede lyde. Som en sidste streg i regningen æder Windows så meget af hastigheden, at selv en almindelig 486/33 er for langsom.

Det er således ikke særlig tilrådeligt at installere Windows-versionen, og indtil enten computerne bliver hurtigere (hvilket jo nok skal ske før eller siden), eller Sierra får optimeret deres Windows-programmering, kan man ikke bruge denne gimmick til noget.




***En god gammeldavs Voodoo-historie må naturligvis også indeholde en god gammeldavs forretning.***








***A point of view! Gabriel Knight er på forkant med udviklingen når det gælder den grafiske præsentation.***

### *Video på skærmen*

Spillet udnytter dog en meget speciel teknik, når animerede sekvenser kører på skærmen. Disse er nemlig lagt ned på CD'eren i Video for Windows AVI-format, og kan som sådan afspilles for sig selv. Denne teknik er dog endnu ikke helt på højde med ægte film, da den kun understøtter en meget lav opløsning og hakker gevaldigt på en almindelig 386.

Man det er tydeligt, at Sierra har gjort en stor indsats for at få spillet til at virke visuelt overbevisende. Mange moderne grafiske teknikker som 'morphing' og '3D-rendering' har fundet deres anvendelse i spillet. På denne front er spillet virkelig på forkant med udviklingen. Dog er selve grundstammen i spillet, nemlig der hvor man går rundt med sin person på skærmen, meget ens i forhold til, hvad man tidligere har set i tilsvarende adventure-spil.

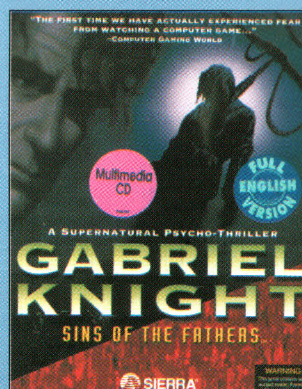



***Uhyggen breder sig efterhånden som handlingen skrider frem.***

Plottet er til tider lidt søgt, og logikken i mange af de indbyggede 'puzzles' er ikke af samme kvalitet som i *Day of the Tentacle*. Det er lidt frustrerende, når man ikke kan afslutte en dag i spillet, bare fordi man ikke har regnet ud, at man falder i søvn af slik?!?

Teknisk er spillet meget flot, og Sierras meget kritiserede interface har da også fået en ansigtsløftning. SuperVGA-grafikken er bedre understøttet i *Gabriel Knight*, end det var i *Police Quest 4*, selv om jeg stadigvæk foretrækker den højere hastighed i normal VGA-opløsning. Plottet kunne godt forbedres betydeligt, og action-sekvenserne er umådeligt irriterende, da det ofte gælder om at klikke meget hurtigt på mere eller mindre ulogiske steder. Spillet er større og mere komplekst end man er vant til, og det er lidt frustrerende at styrte rundt mellem 17 forskellige steder uden at vide, hvor man skal lave noget. Jeg har alligevel fundet det meget underholdende at spille *Gabriel Knight*, og derfor får det en klar anbefaling med fra min side. ❑

*Christian Koerner*




| | |
|---|---|
| Grafik: | 93% |
| Lyd: | 81% |
| PowerPlay: | 72% |
| HiScore: | 85% |
| RAM: | 4 Mb |
| Harddisk: | Min. 1 Mb |
| Lydkort: | AdLib/Soundbl./Roland m.fl. |
| Hastighed: | 386/33 (Win. 486) |
| Udgiver: | Sierra |
| Pris: | 495,- |
| Udlånt af: | RAM-Soft, Tlf.: 3312 2440 |

**Amiga:**
Nikkenikke nejnej. *Gabriel Knight* kommer ikke til Amiga. Dog kan vi nok forvente flere afsnit i denne nye serie til PC'eren, og nok mest på CD-ROM.

**CD-ROM HISCORE: 85%**

# FiksFAXerier

## Send fax'er med dit modem og TrapFax

**PC-ejerne har kendt det længe - det med, at man kan sende en fax via sit FaxModem direkte fra en tekstbehandler. Først nu er der kommet en seriøs variant til Amiga - en fiks sag kaldet TrapFax fra Village Tronic.**

De fleste Faxmodem håndterer fax-funktionen via en bestemt CCITT rekommendation kaldet Class 2 TR29.2. Gør dit FaxModem også det samtidigt med at du mindst kører 2.04 eller højere versionerer af KickStart, kan du benytte TrapFax.

Hvorfor skrive et brev, udskrive det på laserprinter og derefter sende det på fax'en, når du kan gøre det hele i et hug? TrapFax er et nyt produkt, der sender og modtager fax'er pr. modem, men også meget mere end det. Rent teknisk sender man en fax via TrapFax ved at 'udprinte' sit dokument til en særlig printerdriver, programmet håndterer.

Skriver man et brev i sin favorit editor, DTP program eller lignende, sender man dokumentet til fax-printerdriveren, hvorefter TrapFax overtager tilpasning til faxens egen filtype. Inden man sender faxen benyttes programmet TFaxView for tilpasning og opsætning efter brugerens ønsker. TFaxView fungerer glimrende og kan sagtens erstatte en udskrivning af fax'en på printer, både dem man modtager og dem, der skal sendes.

### Den elektroniske brevordner: TFaxQueue

Nu er det ikke usandsynligt at man kommer ud for at linierne er optaget til de steder, man sender sine fax'er. Derfor sørger TrapFax selv for at gen-sende fax'en, indtil den er kommet igennem - men hvordan ved man hvornår det er sket? Her kommer programmet TFaxQueue til hjælp. Fra dette program kan man overvåge, styre og organisere alle fax'er, der er sendt til en, alle man selv har sendt og alle, der mangler at blive sendt.

Det program, der sørger for at modtage fax'er hedder TFaxAnswer. Har man ikke lyst til at modtage nogen fax'er, slår man det bare fra. TFaxAnswer's modstykke, TFaxSpool, afsender fax'er! Er det slået til vil det sende fax'er, der endnu ikke er transmitteret - eventuelt på bestemte tidspunkter. Måske er man interesseret i at sende en række breve eller reklamer ud til udvalgte kunder og kan ved hjælp af TFaxSpool, sætte Amiga'en til at sende dem automatisk om natten. Miljøet omkring TrapFax-systemet omfatter iøvrigt også en telefonbog, der administreres via TFaxQueue. Den er yderst simpel og indeholder ikke nogle egentligt overflødige funktioner.

### En god samarbejdspartner!

Der er ikke meget sjov ved kun at sende ren tekst over fax'en, og naturligvis kan den også klare grafik. Blot den enkelte applikation understøtter standard Amiga grafisk IFF ILBM filformat, kan applikationen benyttes til at sende grafik i forbindelse med fax-kommunikation. Forestiller man sig, at man har skrevet en tekst i en editor, skal denne eksporteres som en IFF grafikfil, hvorefter man kan hente den ind i f.eks Deluxe Paint eller PageStream, hvor man kan påføre brevet brevhoveder og logo. Manualen beskriver hvordan man optimerer TrapFax i forbindelse med enkelte programmer, inklusiv DPaint og TeX (udtales 'tech') som i denne forbindelse er de mest interessante.

Folk fra FIDO-nettet vil sandsynligvis nikke genkendende til den populære mailer, TrapDoor fra samme firma. TrapDoor er ShareWare, og de fleste Amiga-SysOps benytter programmet som frontend til deres BBS (Bulletin Board System). Derfor er det ganske naturligt, at de to programmer harmonerer fint sammen. Med andre ord udelukker et BBS ikke at man kan sende og modtage fax'er samtidigt. Kører man netværk, klarer TrapFax også dette. Man kan f.eks sætte en enkelt maskine i nettet op som server for fax'en. Dermed iøvrigt ikke sagt, at maskinen skal afsættes 100% til dette formål. Man kan dårligt mærke på systemets hastighed, når der sendes eller modtages fax'er.

### Thi kendes for ret!

TrapFax' GUI (Graphic User Interface) er som den slags er flest til WorkBench 2.1, dog er der i høj grad tænkt på hotkeys, hvilket man ofte mangler i mange andre applikationer. Et programs GUI er efterhånden meget vigtigt, med alle de muligheder man har i dag, men jeg kan altså, for TrapFax' vedkommende, ikke udsætte noget herpå.

Dokumentationen, derimod, har to alvorlige mangler, nemlig et stikordsregister og en 'troubleshoot', altså en hjælp til fejlfinding. Sidstnævnte var et problem, da jeg ikke kunne få Deluxe Paint IV til at udskrive en fax direkte fra programmet. Løsningen var at justere PrinterGfx i tools-skuffen, men dette var desværre alt for dårligt dokumenteret.

Bortset fra det, indføres man hurtigt i programmet via et eksempel, der gennemgår alt der skal til for at sende en fax (hvilket naturligvis heller ikke burde være meget!).

TrapFax bruger ikke revolutionerende teknologi - meget af det er set før på andre platforme, f.eks Windows til PC. Jeg må indrømme at jeg har set lignende programmer, der var mere fleksible og egentlig også smartere, netop til Windows. På den anden side er TrapFax det bedste, jeg har set til Amiga'en indtil videre.

Har du en god printer, vil kvaliteten på fax'erne alt andet lige været højere end på de gamle faxer med termopapir. Naturligvis kan man også vælge blot at se det hele på skærmen via TFaxView. Nu har faxmodem umiddelbart en ulempe i forhold til almindelige fax'er. Hvis man ikke lige har en scanner til rådighed, kan man ikke sende et vilkårligt stykke papir. Prisen på en håndscanner starter i dag ved lige over en tusindekrone-seddel, og den slags skal man absolut tage med i sine overvejelser, hvis man vakler mellem et faxmodem + TrapFax og en almindelig facsimile.

Som alle gode programmer til Amiga, understøttes Arexx iøvrigt. Dette forhold viser sig hurtigt at være en gevaldig fordel, når det skal sam-eksistere med andre programmer. Kroner 998,- er meget for programmet dets størrelse taget i betragtning, men sender man mange fax'er vil man utvivlsomt blive glad for det, og det er vel egentlig det der tæller. ❑

*Karsten Bo Malten*

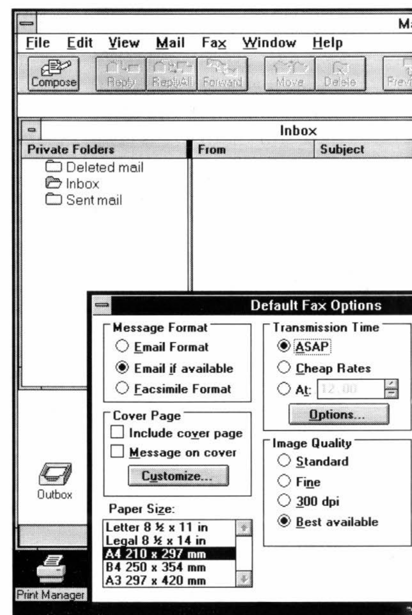
---

TrapFax er udviklet af TrapDoor Development og udgivet af Village Tronic.

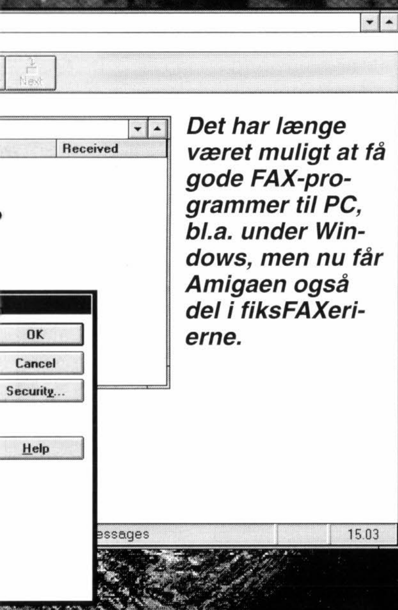
Systemkrav:
Kickstart/WorkBench 2.1 samt et faxmodem, der understøtter CCITT Class 2 TR29.2.

Pris: kr. 998,-

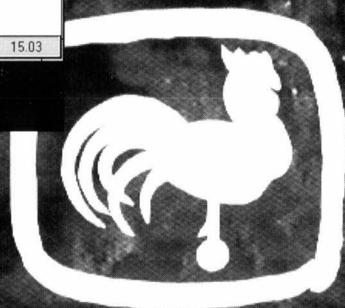
TrapFax er venligst udlånt af BMP-Data Engros/BMP-Data City, Tlf.: 4228 8755/3333 0727.



# TrapFax




***Det har længe været muligt at få gode FAX-programmer til PC, bl.a. under Windows, men nu får Amigaen også del i fiksFAXerierne.***





# Årets Hugo '93

*Så er afgørelsen faldet! Læserne har talt og selvom enigheden generelt har været stor, har der bestemt også været 'close race' i enkelte kategorier.*

*Mest spændende har afgørelsen om det bedste Amiga-spil været, hvor Goal! fra Virgin nærmest har slået Frontier fra Gametek direkte på målstregen. Den absolut mest overlegne vinder blev Syndicate fra Bullfrog/Electronic Arts i kategorien Strategi. Hele 71% af læserne stemte på Syndicate.*

*Kategorien Bedste Softwarehus er formentlig den kategori, der fra de fleste sider har størst bevågenhed. Kampen har stået mellem Team 17, LucasArts og Virgin Interactive Entertainment, med Team 17 som en klar vinder med næsten halvdelen af stemmerne. Dette er ganske bemærkelsesværdigt, i og med softwarehuset Virgin ganske overbevisende har vundet fire af de kategorier, hvori de var nomineret, LucasArts har vundet to, mens Team 17 ingen har vundet!*

*HiScore Professionel ønsker alle vinderne tillykke, og håber at gentage successen næste år.*

**Adventure:**

**Day of the Tentacles** 46%
LucasArts

**Indiana Jones - Fate of Atlantis** 42%
LucasArts

**Hand of Fate - Kyrandia 2** 12%
Virgin/Westwood Studios

**Arcade Action:**

**Flashback** 46%
Delphine

**Superfrog** 36%
Team 17

**X-Wing** 18%
LucasArts

**Rollespil:**

**Lands of Lore** 55%
Virgin/Westwood Studios

**Ultima Underworld II** 28%
Origin

**Dark Side of Xeen - M & M V** 17%
New World Computing

**Simulation:**

**Gunship 2000** 62%
MicroProse

**Flight Simulator 5.0** 30%
Microsoft

**Aces Over Europe** 8%
Sierra/Dynamix

**Space Simulation:**

**Frontier - Elite II** 68%
Gametek

**Privateer** 22%
Origin

**Masters of Orion** 10%
MicroProse



"I betragtning af at Team 17 er blevet kåret som det bedste softwarehus i 1993 er det bemærkelsesværdigt, at ingen af softwarehusets titler har vundet prisen som Årets Hugo 1993. Men det er da flot at placere sig foran LucasArts og Virgin."
Henrik Mathiasen
K.E. Mathiasen A/S
Agent for Team 17 i Danmark

## Sports Simulation:

| | |
|---|---|
| **Goal!** Virgin | 63% |
| **Indycar Racing** Virgin/Papyrus | 21% |
| **Premier Manager 2** Gremlin Graphics | 16% |




### GOAL - kåret som bedste Amigaspil

"Det er da dejligt at Virgin har klaret sig så godt i uddelingen af Årets Hugo 1993. Rent faktisk kunne jeg godt tænke mig at forsyne alle de af vore titler, der har vundet, med en mærkat med 'Årets Hugo 1993'. En pris-uddeling som Årets Hugo er lige hvad vi har manglet i Danmark!"
Glenn Petersen
New System Technology
Generalagent for Virgin i Danmark

## Strategi:

| | |
|---|---|
| **Syndicate** Electronic Arts/Bullfrog | 71% |
| **Sim Farm** Maxis/Mindscape | 16% |
| **1869** Flair | 13% |

## Wargame:

| | |
|---|---|
| **Dune II** Virgin/Westwood Studios | 65% |
| **Historyline 1914-18** Blue Byte | 18% |
| **Warlords II** Strategic Studies Group | 17% |




### Day of the Tentacle - kåret som bedste PCspil

## Bedste Softwarehus:

| | |
|---|---|
| ***Team 17*** | 48% |
| **LucasArts** | 29% |
| **Virgin I.E.** | 23% |

## Bedste Amiga spil:

| | |
|---|---|
| **Goal!** Virgin | 36% |
| **Frontier - Elite II** Gametek | 34% |
| **Flashback** Delphine | 30% |




Kåret som bedste softwarehus

## Bedste PC spil:

| | |
|---|---|
| **Day of the Tentacle** LucasArts | 57% |
| **Flight Simulator 5.0** Microsoft | 27% |
| **Privateer** Origin | 16% |



## Præmievindere:

### 1.Præmie
1 stk. Amiga CD32 sponseret af Commodore Scandinavia

Iben Kressner (Hugoline?), Søndersted

### 2. - 6. præmie
5 stk. Amiga spil (1 pr. vinder) sponseret af diverse software-huse

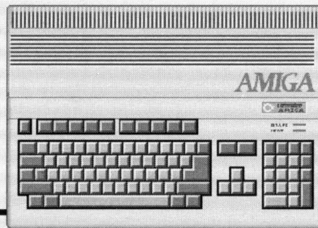
Michael Krog, Svendborg, Jacob Andersen, Allerød, Lars Nygaard, Jerslev, Carsten Andersen, Herning, Kristian H. Larsen, Odense

### 7. - 11. præmie
5 stk. PC spil (1 pr. vinder) sponseret af diverse softwarehuse

Helle Laursen, Borup, Claus Gottlieb, Skjern, Thor Ranthe, Århus, Martin Eriksen, Vejby, Christian Vandel, Ålsgårde

Vi ønsker alle vindere af læserkonkurrencen tillykke. Præmierne vil blive tilsendt vinderne indenfor de nærmeste 14 dage.

# PD Online




Af Karsten Bo Malten

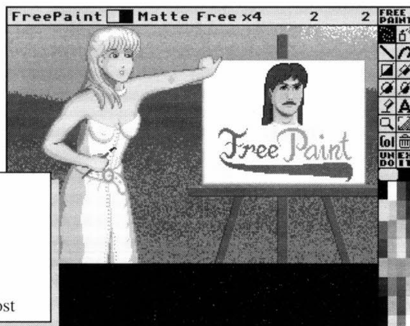
***Dette bliver den foreløbigt sidste omgang PD-Online. Æv bæv. Men det betyder ikke, at du ikke længere vil kunne finde PD og ShareWare i bladet. Fremover vil vi blot fordele anmeldelserne af disse programmer på en anden måde end tidligere, og derfor har vi valgt at lade PD-Online sektionen gå på førtidspensionering.***

## Free Paint

Alle kender Daniel Silva's Deluxe Paint, da det næsten godtages som en art standard på linie med WorkBenchen. Nu er der naturligvis det problem, at det er kommercielt og med mindre man fik det med i en pakke, da man købte Amiga'en, må man bløde en vis sum kroner for det. Igen slår PD-folket til, med et tegneprogram kaldet Free Paint. Free Paint minder imidlertid i så påfaldende grad om ældre versioner af DeLuxe Paint, at man svagt må mistænke programforfatteren for at være i besiddelse af samme under en eller anden form (sourcekode måske?). Skærmlayout er det samme som Dpaint's. Det gælder også generel opbygning f.eks. hvad angår brushes og brugsmåde.

Glemmer vi et øjeblik alt om DeLuxe Paint, vil man erfare at Free Paint imidlertid er et ganske godt program. Selvom det ikke understøtter AGA, har det faktisk en pæn række funktioner. Foruden de almindelige så som frihåndstegning, kasse- og polygonfunktioner, fill o.s.v., har det endda en simpel animationsgenerator. Ser man bort fra at programmet er en smule langsomt, specielt i opstarten, hamler det ganske pænt op med lignende kommercielle tegneprogrammer - omend måske af ældre dato. Men tag ikke fejl: Free Paint kan ikke erstatte sin kendte kollega, men udgør et glimrende alternativ. Rækker ens behov til almindelig tegning for sjov, er FPaint sagen. ❑

Vi fandt Free Paint online!




### Amiga

| | |
|---|---|
| Systemkrav: | Ingen |
| Arkivstørrelse: | 137651 bytes |
| Arkivnavn: | FPAINT.LHA |
| Programforfatter: | Björn-Eric Trost |

## GuitarTuner V1.1

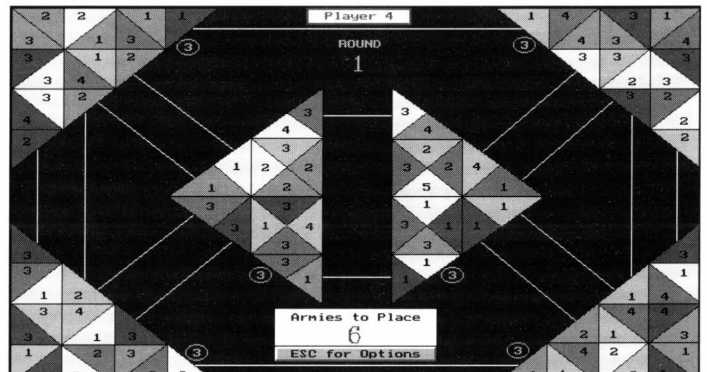
At tænke sig: At computerfreaks har andre interesser ud over chippo? Ikke desto mindre er der vel ret mange, der deler programforfatter Christopher Just's interesse for musik og specielt guitarer. Med dette program kan du nemlig få en normal seks-strengs spade til at stemme. Indtil videre kan man kun stemme over standard EADGBE guitarer, men programforfatter lover at andre kommer til senere (lad os håbe Steve Vai har en Amiga!). Selvom det lyder en smule primitivt, kan det godt lade sig gøre, at få guitaren stemt - dog tager det lidt tid. Til de af os, der har vænnet sig til en pitch-måler, giver programforfatteren heldigvis en grundlæggende indføring i at stemme op mod et andet 'instrument'. ❑

Vi fandt Guitar Tuner online!

### Amiga

| | |
|---|---|
| Systemkrav: | KS2.0 |
| Arkivstørrelse: | 14498 bytes |
| Arkivnavn: | GTUNER11.LHA |
| Programforfatter: | Christopher Just |

## Conquest

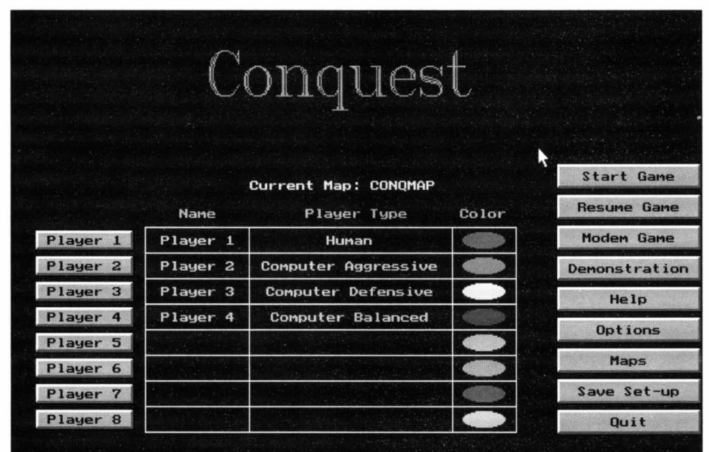



Plottet er velkendt: Besejr alle fjendtlige hære og overtag kontrollen i alle landområder, i en fiktiv verden. Risk er den vel nok mest kendte variant i samme kategori af spil og med det skulle de fleste have en god ide om, hvad Conquest går ud på. Naturligvis kan man sætte forskellige kort op, både hvad angår størrelse og udformning - naturligvis genereret af computeren.

En lidt specielt feature i Conquest er muligheden for at spille med andre spillere samtidigt over modem eller null-modem. Op til 8 spillere kan være med ialt. Computeren kan spille en, flere eller sågar alle 8 spillere. Der er åbenlyst nok ikke meget ved at lade computeren overtage det hele, men at observere dens træk er en udmærket måde at lære spillet på, da man kan få en art rapport udskrevet i slutningen af et spil og derved lure trækkene af.

Man kan ligeså godt opgive at følge med, når computeren spiller, da den sagtens kan nå at fyre 30-40 spil at på en time på en hurtig computer. Computeren kan sættes til at spille defensivt, offensivt, afbalanceret eller en tilfældig kombination af samme, hvilket i sig selv giver spillet en ekstra dimension. Faktisk virker computerens træk næsten 'menneskelige'. ❑

Vi fandt Conquest på: Super Spilpakke fra Temwa Data ApS



## RunLame

For at opretholde kompabiliteten, når der bliver lavet nye Amigaer har Commodore altid haft klare rekommendationer omkring softwareudvikling til deres maskiner. Følger man disse retningslinier, vil ens software med stor sandsynlighed også kunne afvikles på fremtidige Amiga'er. Desværre er der en del, også kommercielle software-udviklere, som ikke er opmærksomme nok på dette og udvikler programmer, der har problemer med at køre på bestemte maskiner. Det lyder utroligt, men ikke desto mindre har dette altid været et problem. Nu er det dog på den anden side heller ikke ønskværdigt at opretholde 100% kompabilitet, af hensyn til den fortsatte udvikling.

I erkendelse heraf eksisterer der en del programmer, der afhjælper dette, og RunLame er på trods af dets utiltalende navn, det bedste jeg har oplevet indtil videre. Typisk er det forskelligheden i hjælpechipsættene (OCS, ECS, AGA og AAA) og processortyperne, der skaber problemer. Enten ud fra en række tooltypes, via shell templates eller et GUI, kan en række forskellige ting som cache, copyback på MC68040 og andre finurligheder slås fra og til, alt efter systemkonfiguration og generel nødvendighed, for at få et besværligt program til at virke.

Programmet er ikke istand til selv at finde de forskellige fejl i et program, der ikke kan køre på en bestemt Amiga. Til gengæld har programmets forfatter skrevet en glimrende, udførlig vejledning i, hvordan man sætter de forskellige options korrekt op. Det tager tid, og en grundlæggende viden omkring hvordan Amiga'en hænger sammen, er nødvendig for at konfigurere RunLame optimalt. Ønsker man ikke at sætte sig ind i de tekniske detaljer, kan man også blot vælge at køre med en fornuftig standardopsætning, der løser de fleste problemer. RunLame er kun til kickstart 2.0. Til gengæld leverer programforfatteren en kickstart 1.3-version med (der iøvrigt crasher under WorkBench 2.1), kaldet RunLameInfiltrator.

Iøvrigt går RunLame under en ganske ny og anderledes type 'ware' - ikke ShareWare, Postcard-Ware eller BeerWare, men derimod 'PrayWare'. Programforfatteren vil simpelt hen gerne have brugerne til at inkludere ham og hans program i aftenbønnen - så vidt jeg kan vurdere ud fra dokumentationen, mener han det ganske alvorligt.

Vil du gerne have programmel fra din gamle Amiga til at virke igen, er der kun en (gen)vej: RunLame. Som programforfatteren selv skriver i dokumentationen: "Lame programming is the disease, RunLame is the cure!" ❑

Vi fandt RunLame online!

**Amiga**

| | |
|---|---|
| Systemkrav: | Absolut ingen! |
| Arkivstørrelse: | 50150 bytes |
| Arkivnavn: | Runla128.LHA |
| Programforfatter: | Ukendt |

## Sand Storm

Umiddelbart efter krige vælter det altid frem med krigslegetøj, -spil m.v. Operation Ørkenstorm i Kuwait medførte en del af slagsen og Sand Storm fra 1992, er et af dem. Idéen i spillet er ikke ny, da det er endnu en klon af det gode gamle spil, Missile, hvor det gælder om at skyde missiler ned med antiluftskyts.

Selvom der bliver lagt op til det helt store med flotte intro-skærme, viser Sand Storm sig blot at være en almindelig Missile-klon. Heldigvis er den ikke helt så meningsløs som mange andre af slagsen, da hvert level er forsynet med en missionsbeskrivelse (selvom den hver gang kunne kortes ned til 'pløk alt, der rør sig'). Det der gør netop denne version spilbar, er dens rimelig realistiske hastighed på antiluftskytsene og dens totalt urealistiske frekvens af SCUD-missiler og andet godt i luftrummet. ❑

Vi fandt Sand Storm på: Super Spilpakke fra Temwa Data




## Ant Run v1.1

Ant Run er et underholdende og temmelig grimt spil, hvor det handler om at bane vejen for en foretagsom myre! Spillet er opbygget som en række myregange, hvor det er spillerens opgave at sørge for at at myren ikke braser ind i nedbrudte gange. Myregangene er opbygget i firkanter. Firkanterne kan vendes 90 grader, 360 grader rundt. Firkanterne er naturligvis forskellige, nogen bøjer af, andre går ligeud og andre igen udgør et kryds. Ved at påvirke firkanterne med musen vendes disse 90 grader. Baner man vejen længe nok for sprinter-myren, kommer man videre til næste bane. Efter lydkortene har vundet frem irriterer den interne PC-højttalers kvalitet, de fleste grænseløst. Nogen spil insisterer imidlertid på at larme med den værste PacMan-agtige, kunstige lyd - dette spil rummer ingen undtagelse, hvorfor jeg resolut kappede ledningen til højttaleren. Dette faktum skal dog ikke afholde andre fra at spille dette ellers ganske underholdende spil, da jeg umiddelbart efter erfarede at man hurtigt kan slå lyden fra softwaremæssigt. Sådan kan det gå, men nu slipper jeg i det mindste for lignende oplevelser fra andre spil. Ant Run er et tåbeligt spil, men også en af den slags, der kan stjæle ens nattesøvn. ❑

Vi fandt Ant Run på: Super Spilpakke fra Temwa Data ApS

## WinZip

Når man har med PD og SW software at gøre, kommer man ret ofte ud for at filerne ligger i et arkiv af en art. WinZip er en behændig GUI-frontend til Zip, Lha (lzh), ARJ og Arc, efter vanlig CUA (Common User Access) standard til Windows.

WinZip er istand til at se, pakke, udpakke og håndtere arkiver og disses filer. Den vel nok mest interessante feature ved WinZip er Checkout. Med denne denne funktion oprettes en såkaldt Program-Manager gruppe for et arkiv man ønsker at inspicere, med et ikon for hver applikation, der er tilknyttet en bestemt filtype til en bestemt fil i arkivet. Med andre ord kan man gennemse og bearbejde et arkiv uden at pakke filerne ud manuelt. WinZip's glimrende filkenkendelse stemmer overens med Filemanageren i Windows og dobbeltklikker du således en eksekverbar fil, startes denne. Påvirkes en Windows hjælpe-fil (???.hlp) bliver filen oversat korrekt og vist på skærmen. Fysisk bliver filerne pakket ud i et temporært bibliotek, og man kan vælge at sætte programmet op til at slette dem igen, efter man har set på dem eller ej. Er en af de filer, man har set på, blevet ændret kan WinZip naturligvis pakke arkivet om igen.

WinZip bliver hurtigt et ganske uundværlig redskab i dagligdagen, hvis man benytter Windows og arbejder med mange arkiver. Med WinZip er det lynhurtigt og yderst brugervenligt at have med arkiver at gøre. Godt tilfreds med dette faktum, beriger programforfatteren brugerne med et par udklip fra dive. ❑

## SkyChase

SkyChase er en klassisk, vektorbaseret fly-dogfight. Egentlig er det et forfærdeligt gammelt spil (1988), men da jeg ved et tilfælde faldt over det, kunne jeg ikke slippe det igen. Konceptet er endnu ældre: to spillere, to fly til at starte med og et fly tilbage når spillet er slut. Nu er SkyChase imidlertid ganske gribende i al sin enkelthed, idet der ikke er særlig mange funktioner og apparater man skal holde øje med i cockpittet. Man kan nøjes med at koncentrere sig om at få 'the bogie' skudt ned og ellers nyde den rene flyveglæde. Ønsker man udfordring er der dog masser af forskellige parametre man kan sætte, f.eks maksimal G-belastning, ammunition, brændstof o.s.v.

Som i alle gode flysimulationer, kan man vælge mellem forskellige flytyper, 7 ialt. Min personlige favorit har altid været McDonald-Douglas' gode gamle F-16 Falcon. Naturligvis er en MIG-27 Flogger det foretrukne fjendefly, 'the bogie'. Sjovt nok er det ultimative fly et papirfly. Det har en ufattelig manøvre-dygtighed, der på det nærmeste overgår en UFO. Udrustes papirflyet med den rette ammunition er det så godt som uovervindeligt, hvis ikke det var fordi det går ned bare det få en enkelt patron i skroget.

Spillet er sjovest når man spiller det mod en anden, 'levende' modspiller, men Amiga'en er heller ikke værst til at styre en MIG-27. Som 'two-player' er SkyChase et af de absolut mest underholdende af slagsen.

Vi fandt Skychase på: Amiga Game Pack fra Euro PD

# AMIGA 1200 3.495,-

A1200 computer med 68020 processor, 2MB CHIP RAM, AGA grafik og Kickstart 3.0.

**A1200 DeskTop Dynamite 3.795,-**

Med Wordworth, DPaint 4 AGA, Oscar m.m.

**A1200 130 MB Harddisk Kit 2.695,-**

Kompakt 2,5" IDE harddiske til montering i A1200. Fuld AutoBoot og lynhurtig overførsel af filer.
Med alle kabler, skruer og software.

**A1200 252 MB Harddisk Kit 3.695,-**

Ny lynhurtig (1MB/sek.) 2,5" harddisk til lavpris.

**Blizzard 4MB RAM kort 2.495,-**

**Blizzard 1220 4MB 2.795,-**

**28,5MHz Accelerator og 4MB RAM**

Multi kort til utrolig lav pris. Høj kvalitet og SMD teknik for lynhurtig A1200 med masser af RAM.
Kan udvides med 14-50MHz FPU og ekstra RAM.

**Blizzard 1230 40MHz 3.195,-**

**68030 * 40MHz * 32bit RAM * UR * FPU * SCSI**

Accelerator kort med 40MHz 68EC030 processor. Plads til FPU, SCSI og 64MB RAM. Kortet har to 32bit RAM banker, der hver kan udvides seperat med 1-32MB moduler. Benytter standard 72pin SIMM RAM -som A4000.

Tilbehør til Blizzard kort

| | |
|---|---|
| **32bit SIMM RAM** | Ring |
| **68881 FPU 14MHz** | 295,- |
| **68882 FPU 40MHz** | 1.195,- |
| **1230 FastLane SCSI** | 1.495,- |

Fast SCSI II. Op til 10MB/sek.

**Blizzard 1230 med 2MB og 68882 40MHz. Kun 4.895,-**

**3,5" Harddisk kit.......... Ring**

**A1200 Tower kabinet........................... 1.995,-**

# VLab Motion 10.695,-

Med det nye VLab Motion kort kan hele film digitaliseres med 25 billeder i sekundet, direkte til harddisk. Ligeledes kan live-video afspilles fra harddisk.




Glem alt om traditionel redigering, genlock, effekt maskiner, singleframe-recorder m.v. Nu kan det hele laves digitalt på Amiga i Broadcast kvalitet.

Lav Erhvervs video, reklame video, musik video, film, TV udsendelser, TV indslag o.s.v. Alt med perfekt klipning, overgange, tekstning og effekter (PIP, morphing, Blue-Box, Chromakey, 3D grafik m.v.).

Kompatibel med 24bit tegne og tekst programmer, morph software, ADPro, Image FX m.m.

## *Digital Video I/O*

* C-Cube MPeg hardware.
* Valgfri kompressions faktor og skalering.
* Fuld PAL skærm format og opløsning i 24bit.
* S-VHS eller Broadcast kvalitet.
* Med MovieShop video redigerings software.
* Indbygget genlock med Blue-Box generator.
* Toccata support for synkron stereo lyd.

Med C-Cube JPEG real-time hardware kompression og dekompression fylder video på harddisk kun fra 0,2 (VHS) til 2,5MB (Braodcast) pr. sek.

## MAC & PC Emulator

Emplant er et universelt Emulator og interface kort til Amiga.

**Emplant + MAC 3.695,-**

Med Emplant MAC kan Amiga benytte Apple MAC software så hurtig som en tilsvarende MAC. 100% kompatibel (også spil).

Multitasking, understøtter HD Amiga drev, lyd, farver m.m. RAM, harddisk, monitor, printer m.v. kan benyttes på Amiga, MAC og evt. PC. Med et Retina kort e.l. understøttes MAC grafik i 16,7 mio farver.

Mulighed for MAC dual serial port (230,4 Kbaud) og SCSI (også Amiga).

Spørg efter PC 386/486 modul til Emplant.

## FastLane SCSI & RAM 3.995,-

Lynhurtig FAST SCSI II controller og RAM kort til A3000/A4000. 10/20MB/sek. overførsel. DynamiCache.

4 seperate RAM banker med plads til standard 1, 4 eller 16MB SIMM moduler, op til ialt 256MB 32bit RAM.

# AMIGA 4000

A4030 og A4040 er de nye super computere til DTP, 3D grafik, video produktion, musik studier, BBS, præsentation og andre krævende opgaver.

68030/40 processor

Hurtig 68030 eller 68040 processor. 68040 giver maksimal ydelse og har indbygget MMU og FPU.

2 MB 32bit CHIP RAM for lynhurtig grafik

1,7MB High Density 3,5" Drev

Også til 1,44MB PC diske (samt MAC HD med Emplant).



AGA grafik

32bit grafik chips og 32bit Blitter.

Grafik i 256 farver eller HAM8 med fra 640x960 til 1280x512 punkter. Palette på 16,7mio. farver.

*708x564 punkter workbench.*

**AMIGA 4030........ 10.895,-**

**AMIGA 4040........ 16.495,-**

Tillægspris for:
130MB harddisk +1.100,-. 340MB HD +2.395,- (2MB/Sek.).
4MB 32bit Fast RAM: +1.875,- (ved A4040 dog kun 1.400,-).

## ISDN Master 3.895,- AMIGA & PC

ISDN er det internationale high-speed data net. En ISDN oprettelse (2 linier) er lidt dyrere end en alm. tlf. linie men koster det samme pr. minut.

ISDN Master har to **64.000 baud** data linier, der hver er mindst 7-10 gange hurtigere end et high-speed modem. **Fuld kompatibel** med bbs software. Mange store Amiga/PC bbs'er har nu ISDN linier (få en liste).

**Data og telefon kommunikation**

ISDN Master til Amiga har **digitale telefon funktioner**, og kan kommunikere med to helt almindelige telefoner på en gang. Man kan føre en samtale eller overføre data på hver af de to ISDN linier samtidig.

Med den indbyggede **sampler** og **DA konverter** kan ISDN Master som **telefonsvarer** afgive og modtage harddisk beskeder.

## Harddiske

Kvalitets harddiske fra Seagate, verdens største harddisk producent. Alle drev er i kompakt 3,5" format, perfekt til A4000.

| | | |
|---|---|---|
| **341 MB** | FAST AT.......... | **3.195,-** |
| **452 MB** | FAST AT.......... | **3.995,-** |

Ca. 2MB pr. sek. i A4000.

| | | |
|---|---|---|
| **550 MB** | FAST SCSI II | **5.995,-** |
| **1.200 MB** | FAST SCSI II | **8.995,-** |
| **2.200 MB** | FAST SCSI II | **14.895,-** |

Op til 10MB/sek. med FastLane SCSI.

Spørg efter andre AT & SCSI harddiske.

## SyQuest 270MB

SyQuest er AT eller SCSI harddisk drev med udskiftelige disketter. Perfekt som ekstra harddisk, til DTP, backup, musik, video, multimedia, skoler m.m.

**110MB 3,5" SyQuest 3.995,-**

Lynhurtig AT drev til 110MB diske. Op til 4MB/sek. og kun 14,5ms access tid. Kan indbygges i A2000-A4000 3,5" port. Fås også som SCSI drev.

Se test i Amiga Magazine dec. '93: "10,6 Sehr Gut" og Amiga Special: "Sehr Gut".

**110MB 3,5" Diskette....... 698,-**

Snart også 270MB SyQuest 3,5" drev.

## Oktagon SCSI. 1.695,-

Lynhurtig og avanceret SCSI-II controller til A2/4000. Plads til 8MB ZIP RAM. Med GigaMem Virtual Memory.

Anbefales af Commodore til A4000.

## Apollo 500 Harddisk

Ekstern harddisk controller i flot kabinet med gennemført expansion port. Lynhurtig auto-boot og overførsel. Kan udvides med Turbo kort og op til 12MB RAM.

**130MB Seagate........... 2.995,-**
**214MB Seagate........... 3.695,-**

Harddiske kan også benyttes til A4000.

## A500 Turbo... 1.975,-

32bit Accelerator kort til Apollo 500 med 25MHz 68020 CPU og 25MHz FPU. Plads til 4MB ægte 32bit FAST RAM. Ca. 10x hurtigere end normal A500.

## CD32 3.495,-

Commodores nye super spille computer med high-speed CD-ROM. 68020 CPU, 2MB CHIP RAM og AGA grafik (som A1200).

* Fuld expansion port.
* Kan også benyttes til musik CD'er.
* Med Oscar, Diggers og Fakta CD.
* Mulighed for Digital Video kort.



**Full Motion Video........ 1.995,-**

Se CD32 video i fantastisk digital kvalitet med HiFi stereo lyd. Black Rain, Red October, Patriote Games m.f. **195,-**.

## CD Software

**CD32 Spil**. Microcosm, Jurassic Park, Pinball Fantasies m.f. i 256 farver. Ring.

**PREY CD32..................... 395,-**
**CDPD I - III...................... 295,-**

Fred Fish diske m.m.

**Demo Collection I - II...... 295,-**

Demoer, animationer, 1000 musik moduler, Clip-art, PS fonte m.m. "Gold" i *Amiga Format*.

**Pandora's CD.................. 165,-**

Musik, tale, grafik, video m.m.

**17 bit Collection............ 495,-**

Dobbelt CD med over 1GB data fra den kendte 17 bit Collection. Programmer, spil, grafik, musik, anims, demoer m.m.

**CDTV Harddiske & RAM Ring**

## Epson Scanner

**600 DPI * 24bit * A4 Format**

GT-6500 fik 97% karakter i *Amiga Format*, -det højeste et produkt har fået.

**Epson 6500 8.995,-**

Perfekt scanner til Amiga DTP. Spørg efter loader til ADPro, Image FX m.v.

## Monitore

**Tatung S-VGA............. 2.395,-**

14" S-VGA farve monitor m. drejefod.

**Commodore 1942........ 4.495,-**

**TVM 3A+ MediaScan... 2.695,-**

Super VGA farve monitor med drejefod og kabler. 1024x768 punkter. Fremragende monitor, perfekt til flimmerfri A1200/A4000 grafik.

**TVM 4A+ MultiSync.... 3.195,-**

Ægte MultiSync med 1024x768 punkter Non-Interlace grafik. Nyt design og fantastisk billedkvalitet.

**Spørg efter 15"-21" monitore.**

**ScanDoubler 1.995,-**

Til A4000. Konverterer alt 15KHz grafik til 31,5KHz, -også spil.

**Flicker Fixer.......... 1.495,-**

Til A500/A2000 og SVGA/MultiSync monitore. Med stereo forstærker.

## Printere

**TI 600DPI Laser 14.995,-**

*** Ægte PostScript * 6MB RAM ***
*** 8 sider/min. * RISC * 600 DPI ***

Fantastisk kraftig printer til en meget lav introduktions pris. Utrolig flot udskrift, -også s/h billeder. Perfekt til Amiga og PC.

Med 500 siders arkføder og PLC5.

**Primera Farve Printer..... Ring**

Den revolutionerende nye farve printer. Se omtalen i pressen.

**Epson LQ-100** 24nål..... **1.995,-**

**Canon BJ-10sx InkJet. 2.195,-**

*Amiga Format* "Gold", juli '93.

**Canon BJ-200............. 2.995,-**
**Epson Stylus 800........ 2.745,-**
**HP DeskJet 510........... 2.995,-**
**Citizen Swift 240C....... 3.295,-**
**HP DeskJet 550C......... 5.595,-**

Farve ink Jet printer, der er testvinder i mange Amiga blade.

**Cannon LBP4I Laser... 3.895,-**

**GVP** Vi har alle GVP produkter. Kom og få en demonstration.

## 68040 Turbo 40MHz

68040 accelerator kort fra bla. GVP til A3000, A4030 og A4040. Fås i 28,5-40MHz udgaver med SCSI og RAM. Spørg efter priser og upgrade muligheder.

## Modem

**TKR SpeedStar 2.695,-**

Nu til tilbuds pris. 300-14.400 baud. MNP 2-5, CCITT V.42/V.42bis. Op til 57.600 baud. Fax 14.400. Testvinder i det tyske *Amiga Magazine 9'93*: "Sehr gut".

Med alle kabler, PSU og software.

**MultiFax 3.0 Pro....... 695,-**

Det bedste fax software til Amiga. Se bl.a. test i det tyske *Amiga Special* nr. 2 '93. Karakter "Sehr gut" 95%.

## Diverse

**CD ROM Drev........ fra 1.495,-**
**GVP G-Force 030-40.... 6.995,-**

Til A2000 med 40MHz FPU og 4MB.

**GVP PhonePak............ 2.995,-**

A4000 RAM, software m.v. Ring

A4000 HAM8 grafik lavet med bl.a. VLab.

**Toccata Lydkort 2.995,-**

Ny lyd I/O kort fra MacroSystem.

* 16bit stereo sampler, 48KHz.
* HiFi Stereo output.
* Harddisk optagelse og afspilning.
* 96dB, 64 x oversampling.
* 3 stereo indgange med mixer.
* Digitale effekter.
* Kompatibel med CD-afspillere, video maskiner, DAT m.v.
* Perfekt til VLab Motion.

## Grafik & Video

Spørg efter vore nye kraftige grafik acceleratorer til Amiga og PC samt andre video produkter. Ring, fax eller besøg os.

**GVP EGS 28. 4.495,-**

Nyt avanceret 24bit grafik kort til lavpris i ægte GVP kvalitet.

256 farver AGA software på Zorro II/III computere. Op til 1600x1280 punkter workbench. Med lynhurtig blitter og op til 2MB video RAM.

**Retina Z3... 3.995,-**

Ny Zorro 3 udgave af det berømte Retina 24bit grafik kort. 110MHz og NCR 77C32BLT grafik processor. Programmerbar output. Fuld AGA workbench.

Produceret af MacroSystem (VLab Motion, Toccata, Evolution, AirLink m.m.).

**Retina Grafik kort........ 2.895,-**

**VLab Digitizer... 2.695,-**

24bit realtime digitizer. Tager billeder fra live video signal i utrolig god kvalitet. Den bedste og populæreste TV/video digitizer til Amiga Zorro slot.

**VLab S-VHS......................... 2.995,-**

Med en S-VHS og to TV/VHS indgange.

## Genlock

Amiga genlock fra Electronic Design. Få tilsendt info på disse og andre genlock.

**PAL Genlock................ 2.995,-**
**Y-C Genlock................. 4.295,-**

Fremragende genlock til S-VHS i professionel brug. Topkarakterer i bl.a. det tyske *Amiga Magazine*.

**Sirius Genlock............. 7.495,-**

Til bl.a. VHS, S-VHS og U-Matic. Med professionel betjeningspult.

**V-Code Extern............. 1.195,-**

TV/VHS og S-VHS output fra Amiga.

## Software

Scala MM 300, Real 3D 2.0, ADPro 2.5, Image FX, Clarissa, Adorage, MultiFrame, Bay, TV Paint... Spørg efter priser og andet video og grafik software.

**PC Video**... Ring for info og priser.

**Scanteam Software & Hardware * Priser incl. 25% moms * Tlf. 86 18 16 00**

Frederiksgade 76A. 8000 Århus C. Danmark. Giro 7 51 47 27. Åben 10.00-18.30. Fax 86 18 16 01

# DEMO-SCENEN

**_Velkommen til DEMO-SCENEN. Denne gang vil vi se på et slideshow til Amiga'en og en demo til PC'en, samt det kommende The Gathering 1994 i Norge._**



**_Encounter er et af billederne i Andromeda's slideshow Seven Seas._**

## Seven Seas af Andromeda

Andromeda's grafiker Fairfax har tidligere gjort sig bemærket med masser af fremragende grafik i gruppens produktioner. Hans længe ventede slideshow *Seven Seas* blev udgivet kort efter nytår, og det har bestemt været ventetiden værd.

Slideshowet indledes med et par billeder, der begge er væsentligt større end skærmen, hvorfor man naturligvis 'scrolles' gennem billederne. Herefter vises ca. 15 billeder, heraf enkelte, der var set før, men alle i Fairfax' kendte, høje kvalitet. Herefter vises en menu, hvor man kan se billederne igen, eller læse information om de enkelte billeder, såsom hvor lang tid, Fairfax har været om at lave dem etc. Musikken, af Interphace, består af 2 forskellige melodier, der egentlig er udmærkede, men bestemt heller ikke mere. Heller ikke koden, af Dr. Jekyll, er noget særligt. Der er, hvad der skal være, hverken mere eller mindre.

*Seven Seas* KRÆVER ikke AGA, men kører fejlfrit på A1200.

**Vurdering:**

| | |
|---|---|
| Kode: | 80 % |
| Grafik: | 90 % |
| Musik: | 76 % |
| Design: | 75 % |
| Overall: | 87 % |

### The Gathering 1994

Som du kunne læse i sidste nummers Action News, afholder den norske gruppe Crusaders igen i år The Gathering, denne gang i Rykkinnhallen, lidt udenfor Oslo. Party'et varer fra den 29. marts til den 3. april, altså 5 HELE dage. Vi var selv til The Gathering i 1992 og 1993, og det fortrød vi bestemt ikke. Med Crusaders' efterhånden mangeårige erfaring i at arrangere demo-parties skulle successen være hjemme, så har du ikke noget at lave i perioden, så ved du nu, hvad du skal!

### Kommende produktioner

Der var et par produktioner, vi havde håbet at nå at få med i DEMO-SCENEN denne gang, men på grund af (de for scenen så almindelige!) forsinkelser, kunne det desværre ikke nås før deadline. Det drejer sig om nr. 8 af diskmagasinet *Upstream* fra Balance, samt nr. 24 af hitlisten *The Official Eurochart* fra Static Bytes. Begge produktioner imødegås normalt med stor spænding, og skulle være udgivet, når du læser dette. I næste nummer af HiScore Professionel vil vi teste begge produktioner.

Husk, at har du spørgsmål vedrørende demoscenen, eller har du måske selv lavet en demo, du vil have anmeldt på disse sider, så står adressen i kolofonen forrest i bladet. Hust at mærke kuverten 'DEMO-SCENEN'! ❑

*Christian Estrup*
*og Jon Wichmann Hansen*

## Untitled af Dust

Først af alt vil vi starte med at klage vor nød til programmører af PC-demoer - hvorfor f.. kan man ikke blive enige om en standard for, hvilke drivere der skal være loaded/ikke loaded, og hvorfor er det ikke muligt, at stille bare nogenlunde rimelige krav til minimumshukommelsen. Til dem, der ikke gider prøve med 1000 forskellige konfigurationer, kræver denne demo dog ca. 630 Kb fri, og kan ikke bruge EMM386 eller nogen anden form for memorymanager, men skal have HIMEM loaded. Nå - men nu til demoen, der vandt årets party i Herning. Demoen er forholdsvis kort, men indeholder nogle gode effekter, og der er rimelig fart over feltet (der tærskes ikke for meget langhalm på hver enkelt effekt). Designet er godt, og der er god synkronisering mellem lyd og effekter. Lyden og musikken er ikke noget at råbe hurra for - en jævnt kedelig techno-melodi, der til slut i demoen indeholder et ubehjælpsomt forsøg på at lave 'jingle-bells' i en technoudgave!

Demoen starter med en 'Wolfenstein'-rutine, der hakker en anelse, men ellers er detaljeret og flot. I din tur rundt i Wolfensteins gange støder du pludselig på en vectorball (ca. 50 flader), der ruller imod dig. Bolden ruller videre ud i det fri og lander på et kæmpe 3D logo for DUST. Bolden ruller rundt på logoet, mens du ser det fra diverse vinkler. En spændende effekt, vi ikke mindes at have set på Amigaen. Efter dette kommer demoens bedste effekt, en 3D bitmap tunnel, der vender og drejer sig i alle retninger, og ligeledes strækker og vrider sig. Efter en greetings-sekvens kommer der nogle plasma- og 'syre'-effekter, som blev set lige så godt for 6-7 år siden på Amigaen (bla. i Rebels COMA-demo). Alt i alt må man sige, at PC-demoerne nærmer sig Amigaen m.h.t. kvalitet, men der er stadig lang vej endnu.

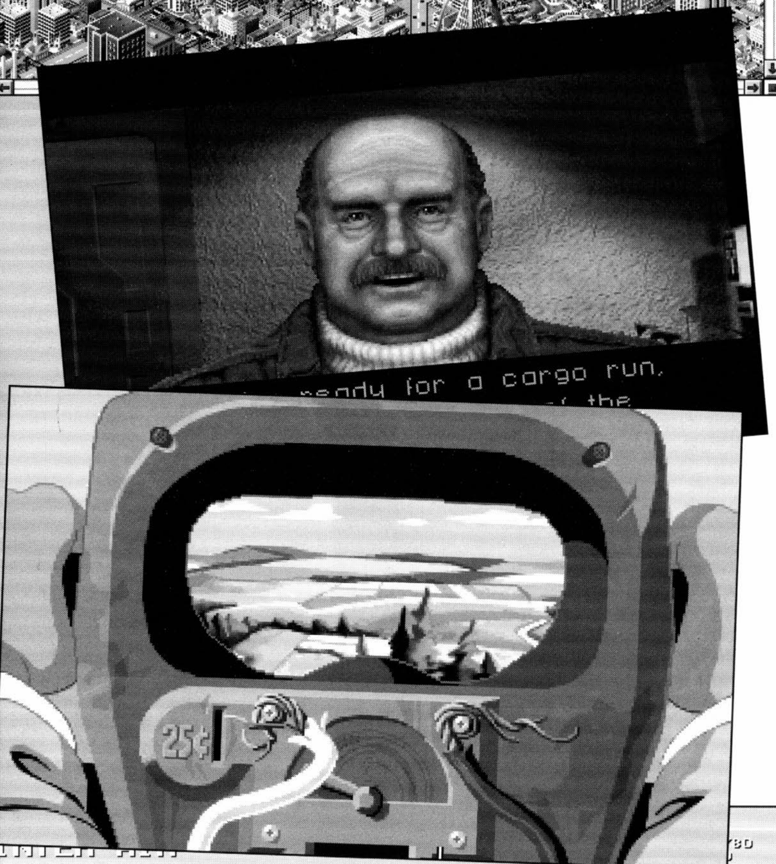
**Vurdering:**

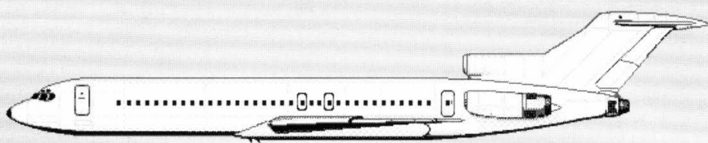
| | |
|---|---|
| Kode: | 85 % |
| Grafik: | 80% |
| Lyd: | 50% |
| Design: | 75% |
| Overall: | 85 % |

# Action Replay PRO

***Begreber som 'freeze', 'trainer' og 'memory-dump' er velkendte for Amiga-ejere med adgang til et Action Replay, men nu har også PC-ejerne fået åbnet vejen til herlighederne.***




Som PC-ejer har man indtil nu været nødsaget til at anvende forskellige software-løsninger når man f.eks. vil 'låne' billeder fra andre programmer, snyde i spil, checke eller fjerne virus etc. Action Replay PRO til PC tilbyder istedet en hardware-løsning (dog med software-drivere), der i et vist omfang kan erstatte de software-baserede. Vi har kastet et blik på de vigtigste af modulets funktioner.

## Vi installerer...

Selve installationen af kortet volder ikke de store problemer. Kortet anbringes i enten et 8-bit eller et 16-bit slot i PC'en og fjernbetjeningsenheden, der består af et kabel og en lille kasse på størrelse med en halv mus, tilsluttes. Det eneste problem man egentlig kan komme ud for i.f.m. installationen er, at man eventuelt skal flytte et par jumpere på kortet, for at få det indstillet til den rette interrupt og I/O-adresse.

Den engelske manual er dog ganske pædagogisk, hvad dette problem angår, og vejleder på udmærket vis om nødvendigheden af at gå systematisk frem. Efter et par forsøg med ændring af jumper-placeringerne burde det derfor lykkes at få kortet til at virke.

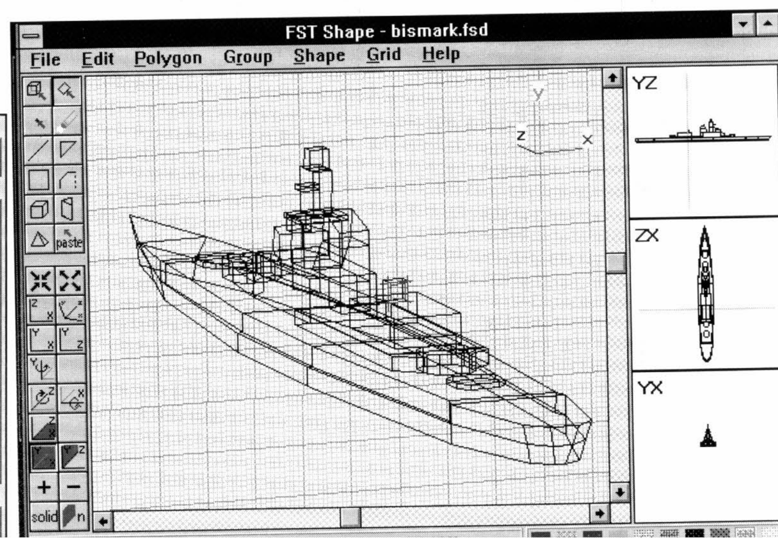
## Freeze sucker!

På fjernbetjeningsenheden finder man to knapper. Den ene regulerer den såkaldte Slomo-funktion, der kan sænke hastigheden i et spil (eller andet), så man får mulighed for at klare et særlig svært sted, mens et tryk på den anden 'fryser' spillet, og flytter dig over på den særlige Datel-skærm.

Fra Datel-skærmen har man mulighed for at vise og gemme skærmbilledet, der befinder sig i hukommelsen (d.v.s. det billede, der var på skærmen da du trykkede på knappen), udføre traditionelle DOS-kommandoer som Format, Dir, Copy etc., starte Trainer-funktionen (hvis man ynder at snyde lidt i sine spil), studere og rette hukommelsen i enten ASCII, HEX eller disassembleret kode, fjerne en eventuel virus eller, 'pakke' hele hukommelsen sammen og gemme den i 'frossen' tilstand.

Virus-checkeren fungerer ganske upåklageligt, men har sine naturlige begrænsninger. For det første er der ikke tale om et egentligt 'toolkit', men blot om en 'scanner', der KUN tester selve hukommelsen. Har du således virus på harddisk eller disketter, må du altså stadig anvende din normale virus-software. Da der hele tiden dukker nye virus-typer op, vil en software-løsning nok også være at foretrække i denne forbindelse, så man har mulighed for at udvide genkendelses-biblioteket løbende.

Fordelen ved at anvende en hardware-baseret 'freezer' fremfor en software-baseret er, at man ikke er afhængig af tastaturet. En lang række programmer 'udkobler' tastaturet, enten i opstarten eller permanent, hvorfor det hurtigt bliver en umulighed at få aktiveret sin 'software-grabber'. Dette er såvidt jeg umiddelbart kan se også den eneste særlige fordel ved hardware-løsningen, for det var nemlig ikke udpræget succesfuldt at 'grabbe' billeder fra spil. Selve 'grabbingen' foregik egentlig ganske problemløst, men det var kun i ca.



THE ULTIMATE GAME BUSTER

60% af tilfældene, at billederne siden kunne hentes ind eller læses af en 'viewer', hvilket er langt ringere end den software vi normalt anvender på redaktionen. Indtil videre benytter jeg derfor stadig programmet PCXDUMP.

### Trains, Planes & Automobiles

Trainer-funktionen er derimod ganske anvendelig, og væsentlig mere brugervenlig end den traditionelle facon, hvor man må rode i save-filer og andet spændende, for at foretage de 'nødvendige' ændringer. På Datel-skærmen starter man simpelthen traineren med det antal liv, våben eller lignende man ønsker at ændre, f.eks. 3.

Man hopper derpå tilbage til spillet, mister et liv eller tilsvarende, og så tilbage til Datel-skærmen igen. Man vælger menu-punktet *Continue Trainer*, og indtaster sit nye antal liv etc., f.eks. 2. Traineren gennemsøger derpå hukommelsen efter ændringer fra 3 til 2, hvorefter traineren angiver en værdi, der viser antallet af mulige kombinationer/-adresser. Man kan så gentage processen indtil dette antal er snævret ind, så du måske kun har en mulighed tilbage.

### El concluzione

Berettigelsen af Action Replay PRO til PC er ganske givet den glimrende trainer, der må være et must for alle spille-freaks, med hang til at snyde. Hverken 'freezeren' eller virus-checkeren synes at kunne konkurrere med tilsvarende software-løsninger, og de øvrige funktioner (Memory-monitor, Assembler, Memory-dump) virker hverken værre eller bedre end deres software-mæssige pendanter.

Action Replay PRO til PC må derfor betragtes som et produkt, der befinder sig nogenlunde midt på behovs- eller nødvendigheds-skalaen, da forholdsvis stærke substitutter venter i den software-mæssige kulisse. ❑

*Robert Vanglo*

---

Action Replay PRO er produceret af Datel Electronics

Pris: kr. 1198,-

Venligst udlånt af BMP-Data, Tlf.: 4228 8755

Vurdering: 7






# GENIALE BLADE TIL SPOTPRISER



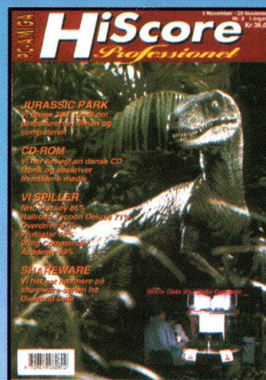


















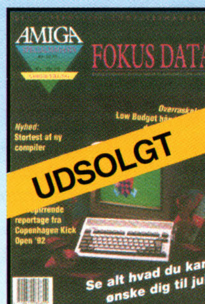

**HI-End serien med flere sider, flere farver....HiScore Professionel. Kr.: 25,- pr. stk**

**Fokus Data er bladet for dig, der sætter din Amiga højere end alt. Masser af kurser, spil, hardwaretests m.m. for den kræsne "freak". Netop nu kan du få disse samler-objekter til den absurde pris: 10 kr./stk. dog ved bestilling af min. 5 stk.**





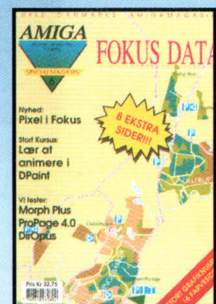








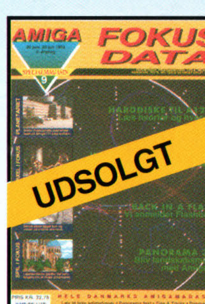


















Beløbet indbetales på postgironr. 393 04 08 til
**DANSK MEDIE HUS APS • HILLERØDGADE 81 - 83 • 2200 KBH. N. • ✆ 3833 1011 • FAX: 3833 3134**

# CHAMPIONSHIP MANAGER ITALIA

***OBS! Denne anmeldelse er skrevet af en fodbold-manager-fan for fodbold-manager-fans. Spillet fortjener ganske enkelt intet mindre, da det er lavet af fodbold-elskere til fodbold-elskere. Paul & Oliver Collyer er for os som Dino Dini er for andre.***

Ja, så er tonen slået an. På en måde er det svært at anmelde et spil, som jeg har brugt utrolig mange timer på at spille. Championship Manager Italia er det tredie manager-spil i rækken fra Domark. Det første hed blot Championship Manager og udmærkede sig ved at være det mest realistiske manager spil nogensinde. Dog var det et minus, at den ikke indeholdt de rigtige navne på spillerne på de respektive hold. Dette blev forbedret i Championship Manager '93, hvor det nu også var muligt at købe udenlandske spillere - for et stykke tid siden kom der så endelig en opdaterings-disk med de seneste transfers fra den engelske liga.

Championship Manager Italia foregår som navnet antyder i Italien (som nogle inklusive jeg påstår er den bedste liga i verden!). Er de to første managerspil fra Domark gået din næse forbi, kan jeg kort fortælle, hvad det er, der gør 'Domark Champions of Sport' til et sandt udsagn.

Som manager bestemmer du totalt over dit hold med hensyn til opstilling, formationer (4-4-2, 5-3-2 o.s.v.), indkøb og salg af spillere, spillestil (lange bolde, kontinentalt o.s.v.), og anførervalg. Udover det kan du blive headhuntet til en anden klub, hvis du klarer dig godt eller du kan søge om job i en anden klub, hvis det skulle være ledigt. Endvidere kan du give bøder til spillere, der måske er for voldelige i deres spil og derfor tit udvises eller mere positivt: lønforhøjelser til spillerne. Din spillertrup, der består af max. 26 spillere plus 2.-holdet, skal du sørge for at gøre så bred som mulig. F.eks. er det ikke smart at have en trup med udelukkende venstrefods-spillere eller 22 midtbane-spillere.

Spillernes egenskaber er defineret til den mindste detalje: personlighed, udholdenhed, flair og kreativitet, boldbehandling etc. Så når du skal købe en ny spiller skal du tage hensyn til dennes egenskaber, da det ikke nytter at købe en Kent Nielsen-type til et hold som Milan, hvor teknik, flair og kreativitet er nøgleordene for dette hold.

Selve kampene ser du ikke; de foregår på en måde som var det en radio-transmission på en fax-




*Championship Manager er det mest realistiske managerspil overhovedet.*

maskine (!?!?? -red.). Så hver gang der sker noget i kampen, kommer der en lille besked op på skærmen om, at Laudrup er på vej til at score eller, at han er blevet skadet eller måske har skadet en anden spiller og derfor blevet udvist o.s.v. Dette er godt lavet, da andre manager-spil, hvor man 'ser' kampene har tendens til at repetere sig selv igen og igen med de samme mål.

I Championship Manager Italia gentages mange af de episoder, der sker undervejs i en kamp, men det er så op til en selv at fantasere om hvordan disse mål, straffespark, udvisninger etc. sker på et stadion med 80.000 tilskuere med en selv på sidelinien som manager. Der er masser af statistikker i spillet, som man kan bruge timer på at studere - måske med henblik på at købe (hvis pengene er der) en målfarlig angriber til sit Serie-B-nedrykningstruede hold, der ikke har scoret i 20 kampe.

Ja, mulighederne er mange i Championship Manager, og det er nemt og overskueligt at komme ind i (som fodbold-fan). Så er du træt af dit gamle fodbold-manager spil, så køb enten Championship Manager '93/94 (foregår i England) eller Championship Manager Italia!!! Jeg var tæt på at give spillet 100 procent, men som bekendt så kan alt forbedres. Måske kommer der en efterfølger, hvor der er mulighed for at blive manager i alle de europæiske top-ligaer, og hvor det er muligt at flytte rundt som det passer en og klubberne. Hvis den bliver lavet, ja, så kommer de magiske 100 procent op af posen! ❑

*Søren Madsen*

Milan Squad

Trns | Staf | Leag | Fixt | Accs | Info | Rsrv

| | ATTACKERS | PS | TK | PA | HD | FL | CR | AG | IF | SDE | FIT | AVR |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 11 | M.VAN BASTEN | 13 | 14 | 19 | 17 | 15 | 17 | 13 | 11 | C | 089 | |
| | B.LAUDRUP | 11 | 13 | 16 | 14 | 17 | 17 | 09 | 08 | RC | 067 | |
| IJ | G.LENTINI | 15 | 13 | 17 | 13 | 17 | 18 | 08 | 09 | RL | | |
| 06 | D.MASSARO | 12 | 10 | 10 | 12 | 14 | 15 | 12 | 12 | L | 089 | |
| 14 | M.SIMONE | 12 | 10 | 14 | 13 | 11 | 16 | 09 | 13 | RC | 087 | |
| 10 | J.PAPIN | 12 | 13 | 18 | 18 | 16 | 17 | 13 | 12 | C | 085 | |
| 05 | F.RADUCIOIU | 08 | 10 | 14 | 11 | 14 | 15 | 06 | 12 | RLC | 088 | |

01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 GK SWP
GLS DSP AVR MOM PEN PRV TCT OPP
DONE DEFS MIDS SQDL

*Hov, hov, ka' du så lige se at få Laudrup af banen!*




| | |
|---|---|
| Grafik: | 70% |
| Lyd: | Behøves ikke! |
| Powerplay: | 98% |
| HiScore: | 98% |
| RAM: | 1 Mb |
| Harddisk: | 2 Mb |
| A-1200: | Ja |
| Udgiver: | Domark |
| Pris: | 269,- |
| Udlånt af: | Betafon, Tlf.: 3131 0273 |

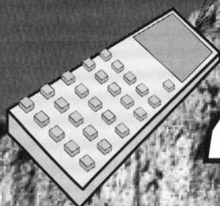
**PC**
Den italienske liga skulle også gøre sin entré på PC.

**AMIGA HISCORE: 98%**

Stedet med de rappe svar

**Postvæsenets motto om, at 'Posten skal ud' er jo en herlig målsætning for en brevkasse-redaktør. Det nytter dog ikke meget, hvis brevene slet ikke bliver afsendt, men det er de blevet i rigt mål i denne måned, så Zap-kassen er fyldt til randen. Her er adressen som også DU kan skrive ind til:**

**HiScore Professionel**
**Hillerødgade 81-83**
**2200 København N**
**... og mærk kuverten "Zap-kassen"**



# ZAP KASSEN

## Modem-problemer

Zab Zap
Jeg er en uforbedrelig PC freak, med hang til DOS og had til Windows, som for nylig har fået modem til min (elskede) computer - forøvrigt ville det være dejligt at kunne faxe dette brev til dig. Mit spørgsmål er såmænd bare: hvordan bliver jeg medlem af et netværk, verdensomspændende som lokalt? Jeg har et nummer til et netværk, men hvis jeg ringer dette, forventer de brugernummer eller adgangskode. Jeg ved at man i netværksverdenen har mange forskellige tegn (Smileys etc.) - har du en liste over dem?
*Jeppe Jensen, Brovst*

Jamen Jeppe, du kan da sagtens faxe dine breve til mig på faxnr. 38 33 31 34 eller sende dem hertil på diskette, hvilket letter arbejdet for den stakkels redaktør en del. Lad mig lige få begreberne på plads! Jeg går ud fra, at du med netværk mener BBS'er (Bulletin Board Systems) og dem er der masser af både i Danmark og i udlandet. Når man som ny bruger ringer op til et af disse boards skal man som det første oprette en ny konto (account), hvorefter man bliver stillet en række mere eller mindre inkvisitoriske spørgsmål (hvor man ringer fra, hvilken computer man har etc.), men til slut får man adgang til herlighederne. Proceduren kan variere lidt fra BBS til BBS så det er for vidt at komme ind på her. For at få adgang til de internationale post-net (Fido-net, Internet) skal du også igennem et af disse BBS'er, hvis du altså ikke vælger at få oprettet en konto direkte hos Uni-C (tlf. 4593 8355).
Når man skriver meddelelser til hinanden eller 'chatter' (d.v.s. sludrer med f.eks. SysOps) kan man anvende en række tegn, der alle har til opgave at signalere en sindsstemning (glad, sur etc.). Disse tegn kaldes Smileys, og stammer i virkeligheden fra Unix-systemet. Desværre har jeg ikke en komplet liste ved hånden i skrivende stund (og den vil iøvrigt også fylde adskillige sider), men jeg kan da bringe et udsnit med de mest anvendte, og deres betydning:

| | |
|---|---|
| :-) Smil | :-( Sur |
| '-) Blink | :-* Ups!! |
| 8-) Opspærrede øjne | :-@ Bander |
| :-D Sagt med et smil | :-C Meget ulykkelig |
| B-) Cool guyd | :) Lille frækkert med kasket på |
| ;^) Næse til dig! | :-/ Mellem-fornøjet |



Den bedste måde at se hvad symbolerne forestiller, er ved at lægge hovedet ned mod venstre skulder og kigge igen! De kan iøvrigt kombineres på alle tænkelige måder, og faktisk er der ingen grænser for, hvordan de kan laves. Du kan endog lave dine egne, og dermed skabe dit eget personlige udtryk.
*Zap*

## Mikro-debat

DavAften Zap!
Hvordan ku' Mark få sig selv til det? Hvordan ku' han gi' MicroMachines sølle 27% (en karakter der skulle betyde at "spillet er så elendigt at man ikke ved om man skal græde eller le")? Brugte han meget mere end en halv time på at anmelde det? Det spil er et af de spil der har bragt mig størst fornøjelse i den seneste tid - det er simpelthen hyleskægt! Jeg indrømmer blankt at gameplayet i bådsekvenserne er lige til at skylle ud i badekaret, og OK: Når man kun spiller een holder det dig måske ikke fangen i så lang tid, men prøv lige at spille mod et andet menneske... Det er når man spiller mod en anden, at man opdager spillets charme. Har du, Mark, prøvet, når du kører langs en bordkant, at skubbe konkurrenten ud over? Har du prøvet, når han vil tage hævn, at bremse lige inden han kører ind i dig, så han selv ryger ud over? Har du prøvet at køre på kanten af billardbordet, og følt suset første gang du klarede svinget rundt om hjørnehullet med fuld fart? Det er den slags oplevelser, der løfter MicroMachines til at være et spil langt over middel, så man må stille sig helt uforstående overfor kommentaren: "Dette spil indeholder absolut INTET gameplay på noget plan!" Du skriver at den eneste handling i spillet er at køre, køre og køre, men der er faktisk afveksling. I tank-sekvensen er der også strategi - kan det betale sig at lægge sig i spidsen, eller er det klogere at ligge bagerst for at kunne skyde de andre? Og hvad gør det egentlig at det bare er at "køre, køre og køre"? Var det ikke også ingrediensen i Lotus? MicroMachines er fængende, fængslende og frem for alt: SJOVT! Et spil jeg varmt kan anbefale alle der har en at spille mod.
*David Arnholm, Stubbekøbing*




Vi har tilladt os, for en gangs skyld, at skille Zap fra hans elskede tastatur, for at lade Mark forsvare sig selv:
"Jeg vil starte med at forsikre dig, at jeg testede spillet mere end en halv time (selvom det holdt hårdt), og at jeg prøvede det både mod computeren og mod en menneskelig modspiller, og ganske rigtigt: Det ER sjovere når man spiller to (hvilket også står i anmeldelsen). Det er bare ikke sjovt nok... Har du, David, prøvet, når du f.eks. kører på billardbordet, at spillet pludselig opfører sig som om man skal køre ned i hjørnehullet (hvad man dør af)? Har du prøvet, når man spiller tank-sekvensen, at ingen af spillerne tør køre forrest fordi modstanderen så kan skyde ham ned som en hund? Har du prøvet at køre 'formel 1' (læs: grumset aflang pixel-kasse) og følt suset af raseri når du uvægerligt kører ud over bordet fordi bilen er for hurtig? Kort sagt: Jeg står fortsat ved det jeg skrev i anmeldelsen. Gameplayet er tamt, lyden ringe, animationen, øh, prøv at finde den, og grafikken er mildt sagt tæskeklam. Der må da være nogen derude, der er enige med mig?"
*Mark Sederqvist*

## Billigere computere!

Til Zap-kassen!
Jeg vil gerne starte med at takke for et godt dansk computerblad, der skriver om computere i stedet for alle mulige andre ting som f.eks. videofilm, bøger, CD-I og hvad ved jeg. Men for at komme til sagen...
Nu har Commodore lige siden den første Amiga påstået, at deres computere var de billigste man kunne købe set i forhold til, hvad man fik. Det har da også passet meget godt i nogle år, men den påstand må dog siges at være kraftigt forældet. Det er da snart lang tid siden at de IBM-Kompatible er kommet ned i pris (og under), og nu er Macintoshen også blevet billigere.
F.eks. koster en LCII med en 16MHz 68030, 4 MB RAM og 40 MB Harddisk omkring kr. 6.000,- INCL. en 14" VGA-skærm (det er kun kr. 2.500, - dyrere end en Amiga 1200 UDEN harddisk, UDEN skærm, med kun 2 MB RAM og en 68EC020). Godt nok er meget software til IBM-Kompatible og Mac'er dyrere end til Amiga'en, og det er nu også det man fremhæver, efter at man har indset at maskinen er blevet dyr.
'Blevet dyr' er måske forkert sagt, for Amiga'erne er jo ikke steget i pris, men de er så sandelig heller ikke faldet. En Amiga 4000/040 (som jeg selv er den lykkelige ejer af) koster i dag det samme som den gjorde for halvandet år siden, hvor en 486 IBM-Kompatibel er faldet drastisk inden for samme tidsrum.
Jeg ved godt, at Commodore har økonomiske problemer (dog intet i forhold til Atari), men de må dog snart indse, at et prisfald er meget nødvendigt, og som så mange andre før mig har sagt, så kræver det også en større markedsføringsindsats fra Commodore's side, hvis der skal sælges flere Amiga'er (og det skal der vel!?!). Det kan ikke kun være på grund af deres nuværende økonomiske situation, at de kun reklamerer i Amiga-blade, for det har de faktisk altid gjort her i Danmark.
Til sidst vil jeg lige runde af med at sige, at det er surt at læse Mac- og IBM-blade, hvor de jubler og er glade for de nye ting, der kommer til deres maskiner. Surt fordi de samtidig rakker ned på Amiga'en uden at vide, at lignende ting har man kunnet få til Commodore's vidundermaskine i mange år og meget billigere. Så kan vi ikke i fællesskab få banket ind i de små ignoranters hjerner, at Amiga'en kan bruges til meget andet end at spille spil på.
*Jan Lunddal Larsen, Hundested*

PS.: I en annonce fra en Appleforhandler, står der om den nye PowerPC: "...eneste computer på markedet, der kan køre både Macintosh og DOS...", men vi Amigaejere ved heldigvis bedre.

Debatten, der aldrig vil forstumme!!! Det er nok den bedste måde, hvorpå man kan betegne diskussionen om PC contra Amiga contra Mac contra Atari contra..., samt spørgsmålet om Commodores markedsføring eller mangel på samme. Lad mig begynde med at konstatere, at jeg er tilbøjelig til at give dig ret i en række af dine betragtninger, men stiller mig samtidig en smule uforstående overfor dele af din argumentation. Du giver udtryk for at Commodore bør annoncere i andre medier end de, der henvender sig til personer, som måske allerede har en Amiga - iøvrigt et synspunkt, der deles af mange andre. Samtidig harselerer du over den generelle nedvurdering man møder som bruger af Amiga i bl.a. Mac- og PC-blade. Nu undrer jeg mig så over, hvorfor du egentlig har sendt dit indlæg til HiScore Professionel?? Hvis du skulle følge din egen argumentation i.f.t. Commodore og deres markedsføring, burde du så egentlig ikke have sendt brevet til et af disse Mac/PC-blade, så 'rette vedkommende' kunne læse din kritik, og måske lære nyt?
Spørgsmålet om prisstigninger contra -fald er jeg kun delvist enig med dig i. Det er da fuldstændig rigtigt, at prisen på en Amiga 4000/040 stadig befinder sig på et relativt højt niveau, og prisen for 030-versionen steg omkring årsskiftet, men de mindre Amiga-modeller er alle blevet billigere over tiden.
Jan har iøvrigt, som den første, fulgt opfordringen fra forrige nummer om at indsende læserbrevet på diskette. I ren eufori kvitterer vi derfor med en præmie, der skulle nå frem i løbet at et par uger. Se det var et rigtigt eventyr!
*Zap*

## Fokus a la HiScore

Der var en gang et superspændendemegagodtblad ved navn Fokus Data. Tiderne ændres, renten falder, skatten stiger og Fokus Data sluttes sammen med HiScore til et superspændendegodtblad ved navn HiScore Professionel. Da dette blad havde flere sider gjorde det jo ikke noget at det ikke var helt så seriøst, og da der blev lovet tests og seriøse artikler var det jo helt fint, men hvad er så problemet? Jo, HiScore Professionel er faldet i kvalitet! Der er efter min mening alt for mange spiltests, og hvad kan der så gøres ved det?
Hvad med at sende et spørgeark med næste nummer og se hvad læserne vil have (selvom jeg måske ikke er enig), og så skrive bladet efter flertallet. Personligt savner jeg Assembler kurset, og de mange gode artikler om modems.
Til slut lidt ros til et stadig superspændende blad. Jeg synes at 'Pirater i vor tid' og 'Demo-Scenen' er helt fænomenale.
PS! Har I stadig jeres supportbaser (BBS'er)?
*Lars Alminde, Ikast*

Vi har med HiScore Professionel aldrig lagt skjul på, at underholdningen er vort kernepunkt - et kernepunkt, der garneres med seriøse hardware- og softwaretests, reportager, interviews, og andre artikler, hvor vi udøver journalistisk extravaganza. Antallet af spilanmeldelser varierer nødvendigvis med antallet af udgivelser i den givne måned, og er derfor delvist styrende for, hvor meget spalteplads de øvrige områder tildeles. I denne måned har det været småt med nye titler, og de andre sektioner får derfor lov til at brede sig lidt mere. Du skriver at HiScore Professionel er faldet i kvalitet, og du nævner antallet af spilanmeldelser som årsagen, hvilket jeg ikke kan være enig i. Efter min opfattelse kan man ikke sætte lighedstegn mellem indholdets sammensætning og kvaliteten af bladet. Man kan være uenig i sammensætningen af indholdet, men dette har intet med kvaliteten at gøre. Personligt mener jeg, at kvaliteten af artikler og anmeldelser i HiScore Professionel er af ganske høj journalistisk kvalitet, med en generelt højere standard end det man normalt er vant til fra computerblade, der henvender sig til det private hobby-marked (men det skal jeg naturligvis sige!).
At spørge læserne, hvad de gerne vil have via et spørgeskema er en udmærket idé, som vi løbende overvejer, men vil aldrig komme til at give et fuldstændigt billede. Med et sådan skema spørger vi en række læsere, der allerede har købt bladet, og dette er meget godt i.f.m. ønsket om at fastholde vor læserskare, ved at finde ud af, hvad disse gerne vil have vi skriver om. Vi har naturligvis et stadigt ønske om at sælge endnu flere blade end vi gør, og ligeså interessante er derfor også alle de, der har valgt IKKE at købe bladet! Det er i særdeleshed her vi kan finde de afgørende indikationer på, hvad vi skal gøre for at producere et endnu mere hyperspændendemegasupergodtblad end vi allerede gør. Ideen vil dog komme op at vende på førstkommende redaktionsmøde, så jeg vil ikke udelukke, at et spørgeskema kan dukke op en gang i den nære fremtid.
Til dit PS! Nej, vore supportBBS'er er indtil videre lagt på is.
*Zap*

## CD-kompatibilitet

Greetings!
Mine spørgsmål er måske ikke til at svare på i givne stund, men det kunne jo være:
1. Vil der komme et CD32-drev til A1200/A400? Hvornår?
2. Vil dette drev kunne afspille audio CD'er (16 bit) - CD+G (16 bit) - CDTV?
3. Vil det være 100% kompatibelt med den almindelige CD32?
4. Kommer der et M-PEG modul til CD32-drevet til A1200/A4000
5. I HiScore Pro nr. 1 under nyhederne, skrev I at Virgin vil konvertere 'The 7th Guest' til CD32. Står dette stadig fast - de kunne jo have fortrudt, og hvis det nu kommer til stykket at Virgin har fortrudt det, så er CD32 på meget dybt vand, for selv CD-I'en har 'The 7th Guest' på menuen.
6. Hvordan står det til med Commodores markedsføring, for jeg kan ikke se nogen? Godt nok annoncerer de i diverse computerblade, men hvad med TV m.m.?
Tak for et godt blad!
*Tom Westermann, Herlev*

Buongiorno!
Tom, du er en mand, der går lige til biddet uden omsvøb, så jeg vil følge dit eksempel:
1. Ja. I løbet af sommeren 1994.
2. Udgangspunktet fra Commodores side er, at en A1200/A4000 med CD-drev skal fungere som en egentlig CD32, så umiddelbart må det forventes.
3. Sålænge der er tale om de 'almindelige' AGA-spil skulle der ikke blive problemer med at køre dem på de kommende CD-drev fra Commodore.
4. M-PEG til CD-drevet er det springende punkt, så her bliver jeg dig svar skyldig. Ifølge Commodore Scandinavia kan vi blot håbe, at CD-drevet bliver et 'ægte' CD32-drev.
5. Virgin har indtil videre været en smule tilbageholdende med udgivelser til CD32, men ifølge den danske agent New System Technology skulle Virgin om ganske kort tid sende en CD32 version af 'Cannon Fodder' på markedet. Planerne med 'The 7th Guest' skulle efter sigende ikke være skrinlagt, men afhænger nok delvis af, hvorledes 'Cannon Fodder' vil gøre sig på CD-mediet. Det er rigtigt at 'The 7th Guest' findes til CD-I. Virgin har frasolgt rettighederne til CD-I versionen til Philips, der har udgivet spillet.
6. Læs artiklen om Det nye Commodore i dette nummer.
Selv tak!
*Zap<*

## Mig og min CD32

Hej HS-Pro!
Jeg er en lykkelig ejer af både en PC og en Amiga CD32, men jeg har et par spørgsmål vedrørende CD32'eren.
1. Jeg ved at tastatur er kommet i både England og Tyskland, men hvor kan man købe det i Danmark, og hvor meget koster det?
2. Er det rigtig, at der også kommer et diskdrev til den? I så fald, hvornår, og hvor meget kommer det til at koste?
Jeg vil også gerne vide om et almindeligt Amiga CDTV eller Amiga 4000 tastatur kan bruges. Jeg har selv min tvivl om, hvordan det er muligt at sætte både tastatur og drev i på samme tid, da der ikke er noget stik, der ligner det som findes til den almindelige Amiga.
Jeg har førhen haft Amiga, og jeg havde et program, som hed DemoMaker. Jeg syntes det var godt, fordi det var så simpelt, og jeg vil gerne vide om der findes et sådan program til PC'en, for det er virkelig noget jeg savner fra Amigaen.
Ellers tak for et suverænt blad - I mangler bare en hitliste over de bedste eller mest solgte spil, både til Amigaen og PC'en.
*Kim Norskov, Varde*

Hej Kim!
Før jeg besvarer dine spørgsmål vil jeg gerne udtrykke min store glæde over, at så mange danske computerejere er lykkelige. Det er ihvertfald det klare budskab jeg som brevopsprætter modtager hver eneste måned, for der er altid et stort antal breve, der begynder med: "Jeg er den lykkelige ejer af...". Men det er da kun fornøjeligt, at computerejere generelt er lykkelige mennesker. Nåh, men det var et sidespring - tilbage til spørgsmålene.
1. Tastaturet er, såvidt vides, endnu ikke dukket op herhjemme, men du kan alligevel godt tilslutte et tastatur til CD32. Et tastatur fra A2000 eller A4000/CDTV samt en A2000 adapter, fungerer nemlig ganske upåklageligt med CD32.
2. Der går mange rygter om de kommende udvidelser til CD32, men endnu har vi ikke set noget til hverken det ene eller andet. Det som alle går og venter på er den såkaldte 'docking-bay', der anbringes samme sted som FMV-modulet. En sådan docking-bay kan bl.a. indeholde både parallelle og serielle porte, så CD32'eren kan komme til at kommunikere med omverdenen. Det er tvivlsomt om det bliver Commodore selv, der sender produktet på markedet, men der findes jo også mange ganske udmærkede tilbehørs-producenter, og det bliver nok fra denne kant du skal vente et udspil. Diskdrevet til CD32 kommer du derfor til at vente med et stykke tid endnu.
Jeg har ikke umiddelbart kendskab til et program svarende til DemoMaker til PC'en, men måske læserne kan hjælpe?
Med hensyn til hitlisten, så er dine bønner blevet hørt hurtigere end postvæsenet kan aflevere breve. Måske der er tale om telepati? Du finder den nemlig allerede i nærværende nummer!
*Zap*

## Post Scriptum

Blæst, frost og sne har stået øverst på den meteorologiske menu i den forgangne måned, så læserne har rigtig kunnet sidde at hygge sig med HiScore Professionel, kakao, æbleskiver og brevskrivning. Der er derfor atter engang blevet plads til læsernes egen spalte med de korte indslag.

Thomas Hartmann fra Svenstrup i det jydske spørger om, hvornår Petium-maskinerne kommer ned i en pris, hvor almindelige mennesker kan følge med, og vil også gerne vide, hvornår 486'eren er forældet. Han tilføjer, at han synes det er et 'fedt' blad vi laver, og hvis vi havde en cover-disk og flere farver i bladet, ville et unavngivent dansk computerblad snart lukke!
*- Pentium-maskinerne ser allerede nu ud til at følge den sædvanlige pris-udvikling for computere. Spørgsmålet er blot, hvor almindelig man skal være for at betale 25.000 for en computer. Hvornår 486'eren forældes? Formentlig når Pentium'en koster det samme som 486'eren gør idag!*
*Zap*

En læser fra Herfølge, Morten Bjergstrøm, er stærkt uenig i anmeldelsen i forrige nummer af Pirates Gold til CD32. Ikke fordi han rent faktisk har set spillet køre på en CD32, men fordi han har kastet et kig på en disk-baseret pirat-version, der efter Mortens udtalelser fylder én diskette (1 MB), mangler musikken og iøvrigt slet ikke udnytter AGA. Selv original-versionen af Pirates! fra 1990 har bedre grafik, påstår han.
*- Vi kan lide det! Du kan ikke lide det! Vi har prøvet den ægte vare! Du har ikke prøvet den ægte vare! Hvad mere kan jeg sige end, at man jo heller ikke kan vurdere smagen af en banan, hvis man kun er i besiddelse af skrællen!*
*Zap*

En fax-terrorist ved navn Søren Ladegaard i Holstebro er fortvivlet over at bl.a. LucasArts ikke længere udgiver deres spil til Amiga. Han vil i den forbindelse gerne høre om det er fordi det ikke er teknisk muligt!
*- Der bliver flere og flere Amiga-brugere, der også er i besiddelse af harddisk, men i modsætning til PC'erne sælges der stadig masser af Amigaer uden. Det vil idag være nærmest en umulighed at afvikle de store adventures fra diskette, da nogle af de største fylder mere end 20 MB, så en harddisk er alfa og omega. Årsagen er derfor kort og godt, at markedet er mindre, piratkopieringen større, og derfor ikke helt så interessant som PC-området.*
*Zap*

Den ivrige brevskriver John R. Mikkelsen, Snertinge, har anskaffet sig et nyt farvebånd, og fejrer det med et brev til Zapkassen. Hvor hurtige modem er det muligt at bruge på telefonnettet, vil han gerne vide, og nævner at han har hørt det skulle være 19600 baud (bits/sekund).
*- Så vidt vides er de hurtigste modem p.t. oppe at køre 21600 baud, men om dette er den øvre grænse for, hvad telefonnettet kan klare, skal være usagt.*
*Zap*

# FLY HARDER

**_I en mørk fremtid... Zingonerne... udslette universet... vor helt... menneskeheden... dræbe... agent... fartøj... mission... Held og lykke!_**

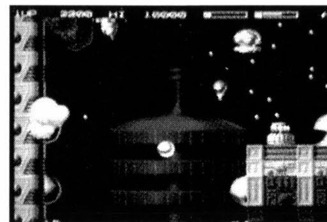


***Fly Harder er et Shoot'em up af den den gammeldavs slags.***

Ja ja, off we go again. Jeg vil springe alle dumsmarte bemærkninger om forhistorien og dens originalitet over, og gå lige i kødet på det nyeste udspil fra Krisalis Software. Det drejer sig om et shoot'em-up af samme skuffe som f.eks. Rotox og Zarathrusta. Selve spillet foregår på den måde at man styrer et rumskib, som ses fra siden. Der opereres med 'tyngdekraft', d.v.s. når dit rumskib er oppe i luften vil det hele tiden blive trukket ned mod jorden. Man kan give rumskibet gas så det flyver i den retning det peger, og meningen er at man skal holde sig i luften samtidig med at man skyder sine fjender.

Og det er lettere sagt end gjort! For når man letter op i luften skal man, inden rumskibet når at decellerere og falde mod jorden, nå at sigte på fjenden, skyde ham (de fleste skal have mere end et skud) og rette skibet op så man kan accelerere opad igen, inden man rammer jorden. Og det er skam ikke det sværeste. Selve det at komme videre henad banen synes at være et problem. Bjerge og konstruktioner af enhver art forhindrer fra første færd al fremgang, og det kræver en øvet spiller bare at komme videre fra de første par skærme.

AGA-grafikken er fin-fin, og jeg kan forestille mig at mange vil fryde sig ved at spille indtil de har fuld kontrol over skibet. Også lyden er rigtig god, så alt ialt må man erkende, at der er tale om et godt spil. JEG er ikke til den slags (for svært og for ensformigt), men jeg kan da kende et kvalitetsspil når jeg ser det. Hvis du kan lide at pusle med at lære rumskibets styring at kende, og



desuden ikke viger af vejen for et godt shoot'em-up (og desuden har en CD32) så er *Fly Harder* (på trods af den lamme titel) helt klart et godt køb. ❑

*Mark Sederqvist*




Grafik: 88%
Lyd: 86%
Powerplay: 82%
HiScore: 85%

Udgivet af: Krisalis Software
Pris: 199,-
Udlånt af: K.E. Media, Tlf.: 8624 0633

**Update**
Udkommer ikke på andre formater.

**CD32 HISCORE: 85%**

# Dirty Tricks

***Lad mig indlede med at sige tak for denne gang, for dette er nemlig sidste gang i denne ombæring, at jeg afløser Thomas Henriksen. Thomas vender i næste nummer tilbage med bravour, og vil fremover udøve den nødvendige censur i disse spalter. Men indtil da har vi lige en ordentlig gang umådelig beskidte tricks vi skal igennem.***

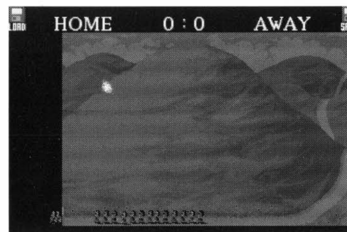
***Af Thomas Henriksens afløser***



## Cannon Fodder (Amiga)

Fra adskillige læsere har vi modtaget tips til Virgin-spillet Cannon Fodder, bl.a. Henrik Peterson, Roskilde, Jesper Ertel, Lyngby og Mads Kristensen, Greve. Tricket går som følger:

Når du befinder dig på 'Boot Hill' saver du spillet og kalder dit save-game for JOOLS. Nu skulle et 'Cheat Mode Is Activated' gerne begynde at blinke, og din nuværende hærfører er lige pludselig blevet 4-stjernet general.




## Mortal Kombat (Amiga og PC)

En bramfri læser, Ronnie Pedersen i Stubbekøbing, udtaler at HiScore Professionel er det eneste ordentlige danske computerblad for undertrykte Amiga-ejere!!! Samtidig sender han os sine private 'death-moves' til spillet Mortal Kombat. Her er hvordan du klarer dine modstandere:

Kano: Tilbage - Tilbage - Skyd
Rayden: Frem - Tilbage - Tilbage - Tilbage - Skyd
Scorpion: Ned - Ned - Skyd
Subzero: Frem - Ned - Frem - Skyd
Sonya: (Hold god afstand) Frem - Frem - Tilbage - Tilbage - Skyd
Cage: Frem - Frem - Frem - Skyd
LuiKang: Ned - Tilbage - Frem - Ned - Skyd

## Jurassic Park (PC og Amiga)

Hvis du synes at spillet Jurassic Park er en smule for svært, kan du jo forsøge dig frem følgende level-koder, der venligst er indsendt af Thomas Petri, Greve.

**PC & AMIGA**
Bane 2: 8EB75C3D
Bane 3: EEE7740D
Bane 4: AEA7542D
Bane 5: BEB75C25
Bane 6: BEA7542D
Bane 7: CE5FB0C5

**AMIGA 1200**
Bane 2: 85A48352
Bane 3: D5F4AB62
Bane 4: 95B48842
Bane 5: 85A4834A
Bane 6: 85B48842
Bane 7: F54C6FAA
Bane 8: C57C7782
Bane 9: D56C7FBA
Bane 10: A5149F5A

Det bedste af det hele er, at koderne virker på både PC- og Amigaversionen af spillet. Mads Kristensen fra Greve har suppleret koderne til A1200-versionen.



## Rebel Assault (PC)

Når LucasArts logo svinger ind mod Dødsstjernen skal man flytte joy-sticket op, ned, til venstre og til højre og trykke på 'fire' hver gang. Nu vil man høre glade stemmer udbryde 'LucasArts' og man er i spillets cheat-mode.

Et tryk på den grå '+' vil nu fjerne noget skade, hvorimod et tryk på den grå '-' vil give en mer skade.

Desuden kan man frit 'hoppe' rundt i alle 15 kapitler ved at skrive den korresponderende hexadecimale kode:

01 Fighter Training
02 Astroid Training
03 Kolaador
04 Star Destroyer attack
05 Tatooine
06 Astroid Chase
07 Imperial probe droids
08 Imperial walkers
09 Stormtroopers
0A Protect rebel transport
0B Yavin training
0C Tie attack
0D Death Star surface
0E Surface Cannon
0F Death Star trench

## Vi beklager...

Grundet tekniske vanskeligheder, har vi set os nødsaget til, at udskyde fortsættelsen af løsningen til Monkey Island 2. Hvis alt går vel vil fortsættelsen dog følge i næste nummer af HiScore Professionel.

**Hvis du alligevel sidder og skriver alle dine listige tricks ind på computeren, hvorfor sender du os så ikke brevet på disk? Vi kan modtage disketter som både Amiga og PC, og filerne gemmes i enten WordPerfect 5.1 format eller som ren ASCII-text.**

**Send dine tricks til:**
**HiScore Professionel**
**Hillerødgade 81-83**
**2200 København N**
**...Og mærk kuverten 'Dirty Tricks'**

HiScore

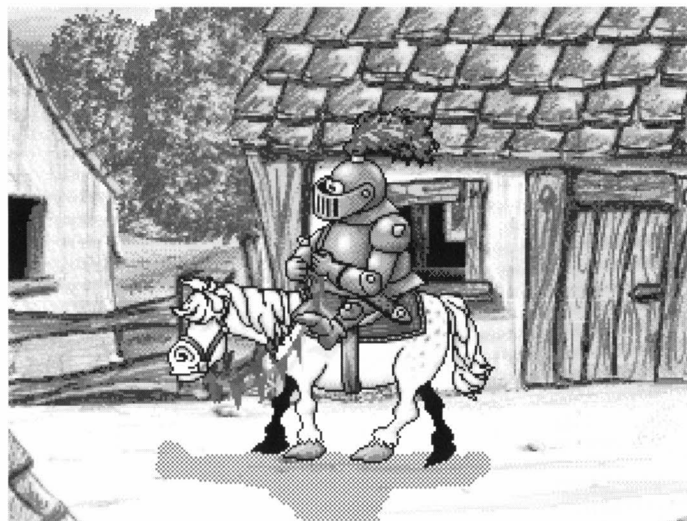
## The Settlers (Amiga)




Mads Kristensen, Greve, der figurerer flere steder på disse sider, har også indsendt en række gode råd og koder til spillet The Settlers, og for det får han en præmie

Sørg for god plads til farme (marker skal bruge en del plads). Vent lidt med at bygge både (boats) og værktøj (tools). Begge dele koster en del stål og træ, som er vigtigt byggemateriale. Start med at bygge huse før værktøj. Hold passende balance mellem fældning og plantning af træer. Vær opmærksom på, at reserver pludeslig kan slippe op. Byg bygninger i samme 'produktions-kæde' tæt på hinanden (mark - mølle - bageri eller mark - svinefarm - slagter). Lad være med at bruge følgende level-koder - det er sjovere at spille sig frem til dem selv.

| | | |
|---|---|---|
| 1. START | 11. CHOPPER | 21. PASTURE |
| 2. STATION | 12. GATE | 22. OMNUS |
| 3. UNITY | 13. ISLAND | 23. TRIBUTE |
| 4. WAVE | 14. LEGION | 24. FOUNTAIN |
| 5. EXPORT | 15. PIECE | 25. CHUDE |
| 6. OPTION | 16. RIVAL | 26. TRAILER |
| 7. RECORD | 17. SAVAGE | 27. CANYON |
| 8. SCALE | 18. XAVER | 28. REPRESS |
| 9. SIGN | 19. BLADE | 29. YOKI |
| 10. ACRON | 20. BEACON | 30. PASSIVE |



# Gabriel Knight Sins of the Fathers

***Testen af Gabriel Knight kan du læse andetsteds i bladet, men spillet er svært, meget svært. Derfor bringer vi her en løsning, så du nemt kan nyde den flotte grafik, og ellers komme videre i dette gyser-eventyr.***

## 1. Dag

Man bør altid starte dagen med at læse avisen i sit antikvariat. På samme bord finder man en pincet og et forstørrelsesglas. Dem tager vi med. Bogreolen bagerst i lokalet indeholder to bøger, som også har vores interesse. De findes på øverste højre og venstre hylde. Desuden er der en ordbog på hylden under vinduet. Læs i dem alle sammen for at samle nogle point. I kasseapparatet findes der et tilgodebevis, som vi tager med. Hos Grace spørger vi efter alle beskeder.

Som vi fik besked på, besøger vi vores bedstemor. Efter at have udspurgt hende om familien, går vi op på loftet, hvor vi tager notesblokken med. Desuden undersøger vi uret. Viserne skal stå på klokken tre præcis, og dragehovedet drejes til øverste position. Herefter kan man dreje på nøglen, og en hemmelig skuffe åbner sig. Indholdet kommer hurtigt i vores besiddelse. Vi kigger på fotografiet, og læser brevet. Nu kan vi spørge bedstemoderen om en 'Heinz Ritter'.

Herefter afsted til politistationen. Mosley kan man ikke lige få fat på, men betjenten har en mappe, som Mosley har efterladt til én. Kig på fotografierne. Stedet, hvor dette er sket finder man på en snedig måde. Først til Jackson Square. Find pantomime-kunstneren, og få ham til at følge dig ved at gå lige forbi ham. Før ham til politibetjenten med motorcyklen, men pas på, at ingen afleder din efterfølger. Når betjenten kort forsvinder, bruger vi hans politiradio. Nu kan vi i kortet køre til 'Crime Scene', som bliver vores næste stop.

Undersøg aftrykkene på gulvet. Kig på græsset v.hj.a. forstørrelseglasset. Til højre for træet ligger der et stykke slangehud, som vi samler op med pincetten. Med vores notesblok laver vi en tegning af mønstret, som omgav liget. Desuden tager vi en prøve af leret fra søbredden.

Afsted til Dixieland Drug Store. Kig på skiltet på disken, nu kan man vælge 'St. John's Eve' i dialogmenuen. Vis politiets fotografier til butiksindehaveren, og udspørg ham om voodoo-mordene. Tilbage til politistationen, hvor man endelig kan møde Mosley i hans bureau. Udspørg ham om mønstre i forbindelse med mordene. Når Mosley erklærer, at Officer Frank har journalen, går vi ud, og taler med den kvindelige betjent, som derefter finder journalen til én. Desværre kan vi ikke tage dem med os, og derfor går vi tilbage til Mosley, som vi beder om endnu et foto til vores bog. Når Frank kommer ind, skal vi lige ud at sætte håret. Nu kan vi tage journalen, og bruger dem i fotokopieringsmakinen. Kopien beholder vi, og originalerne ryger tilbage. Efter at billedet er taget, er dagen ved at slutte.

Tilbage i forretningen taler vi med Grace, og beder hende om at efterforske Malia Gedde.

## 2. dag

Grace fortæller om Malia Gedde, hvorefter man har endnu et sted at tage til på kortet. Efter at have læst avisen aflægger vi politiet endnu et



besøg. Inden vi når ind til Mosley, drejer vi lige lidt på aircondition'en, så den står på ca. 80 grader Fahrenheit. Hos Mosley spørger vi efter en kop kaffe, hvorefter vi tager hans politimærke i jakken.

Ved Jackson Square ser man en uheldig maler, hvis maleri kommer ud for en flyvetur. Vi bytter tilgodebeviset med en hot-dog i det sydvestlige hjørne. Det giver vi til den dansende dreng, som til gengæld skaffer os billedet. Som tak for maleriet hjælper maleren os med det underlige mønster. Giv ham kopierne fra politiets journal og ens egen skitse af det sidste. Malerne udfærdiger så et samlet mønster, som vi kan afhente næste dag.

Hos Malia Gedde, som bor ved Golden Estate, viser vi politimærket, hvorefter butleren lukker os ind. Spørg hende to gange om voodoo, og derefter om Lake Ponchartrian. Flirt lidt med hende, hvorefter man pludseligt befinder sig udenfor huset.

Ved voodoo-museet spørger vi Dr. John ud om alt, hvad han ved om voodoo, og desuden om Marie Laveau. Herved fremkommer to nye steder på kortet. Kirkegården er vores næste stop.

Her taler vi lidt med kirkegårdsbetjenten, og spørger efter Marie Laveau og andre grave med voodoomærker. Ved Laveau-graven laver vi en skitse med vore notesblok.

Gabriel Moonbeam er vores næste 'offer'. Her udspørger vi også grundigt efter 'Voodoo', 'St. John's Eve', 'Animal Masks' og 'Grimwald'. Når hun tilbyder en lille forevisning af sin slange, siger vi naturligvis ja. Imens tager vi et stykke slangehud fra buret. En undersøgelse af huden med forstørrelsesglasset hjælper os dog ikke videre. Vis hende skitsen med voodoo-tegnene fra kirkegården og Moonbeam oversætter fluks tegnene.

I drugstoren overværer vi en vis Madame Cazaunoux' opførsel. Spørg butiksindehaveren efter 'Animal Masks' og 'Willy Jr.'. Prisen for krokodillemasken er 100 dollars, som vi dog endnu ikke har. Tilbage hos Grace beder vi hende at efterforske Madame Cazaunoux.

## 3. dag

Efter at have startet dagen med avislæsning spørger vi Grace om beskeder og Ritters telefonnummer. Fotografiet med faderen sælger vi på trods af Graces protester for 100 dollars. I ens private rum tager vi hårgeleen fra badeværelset. Med telefonen ringer vi til Madame Cazaunox (555-1280). Vi når lige at høre navnet på hendes hund, og derfor ringer vi til dyrelægen (555-6170), og vælger punktet 'Dog Dancing Lessons'. Nu kan vi heldigvis navnet på Madame Cazaunox's hund, og derfor kan vi lokke adressen ud af dyrelægen.

Vi har pengene til krokodillemasken, så den køber vi i drugstoren. Læs skiltet om 'Dancing Oil' for at få dette som ekstra gave.

Hos maleren får vi det rekonstruerede mønster, og herefter går vi til det nordvestlige hjørne. Her begynder en spåkone at danse. Rør hendes kappe, hvorefter denne falder af. Brug luppen og pincetten for at få fat i et lille stykke slangehud. Herefter giver man selvfølgelig kappen tilbage til spåkonen, som derfor vover et blik ind i fremtiden for én. En sammenligning af det sidste stykke slangehud viser dog, at det ikke passer overens med stykket fra mordscenen.

Nu tager vi en tur rundt i byen. Hos Mosley overværer vi et formålsløst forhør af Crash. To skærmbilleder til højre på kirkegården lytter vi til Malia Geddes udbrud. Ved Tulane-universitetet lytter vi opmærksomt på foredraget. I Harts bureau taler vi med ham om 'Cabrit Sans Cor' og viser ham billedet af mordofferet. Udspørg ham derefter om 'Black Voodoo' og 'St. John's Eve'. Når man viser Hart mønsteret fra maleren, laver Hart en kopi for at hjælpe med undersøgelserne.

Inden vi besøger Madame Cazaunox tager vi til katedralen, hvor vi 'låner' en præsteklædning fra omklædningsrummet. Med 'Collar' og 'Shirt' tager vi til Madame Cazaunox residens. Her klæder vi om, og bruger lidt gelé i håret. Som præst er det intet problem at komme ind til fruen.

En længere samtale venter os. Vi bringer emnet 'Cabrit Sans Cor' på bane, og efter at vi har fortalt betydningen af de franske ord (Goat Without Horns), supplerer hun vores viden. Efter at have udspurgt hende grundigt om alle emner omkring voodoo viser hun os et smykke. Med leret fra søbredden laver vi skyndsomt et aftryk.

I Napoleon House udspørger vi bartenderen to gange om 'Bar Patrons' og desuden om 'Voodoo' og 'Sam and Voodoo'. For at tale med Sam, skal vi først bruge vores 'Gambling Oil' på ham. Hans spørgsmål besvares med 'Ever wonder...', 'This is powerfull Voodoo Oil' og 'This Voodoo Oil could...'. Herefter vil han gerne lave en kopi af vores aftryk.

Nu lakker den tredje dag mod enden, og tilbage i vores boghandel spørges igen efter beskeder hos Grace. Telefonnummeret til Ritter nævnes. Vi drejer så 49-09-324-3333 for at ringe til vores fjerne slægtning i Vesttyskland.

## 4. dag

Avisens horoskop bringer atter opmuntring til vor helt, og Grace giver os nogle 'Veve-Clippings'. Ved Napoleon House har Sam en efterligning af slangesmykket klar til os. Op på motorcyklen og afsted til 'Overlook'.

Med den venstre kikkert kigger vi ned på Jackson Square. Vi overværer et mystisk møde mellem trommespilleren og vores gamle bekendt, Crash. Ved Jackson Square følger vi efter Crash, som går ind i katedralen. Med smykket får vi hurtig en samtale




i gang med Crash, og udspørger ham om den underlige trommespiller, 'Rada Drums' og 'Voodoo Hounfour'. Undersøg ham efter afbrydelsen efter et nærbillede af en mindre heldig person. Åben skjorten for at lave en skitse af slangemønsteret.

Tilbage i boghandlen ringer vi til Wolfgang Ritter, og beder så Grace om et undersøge alt om 'Rada Drums'.

## 5. dag

Pakken fra Tyskland ligger allerede klar til os. Vi læser brevet og dagbogen, og Grace har også noget klar til os.

Nu gemmer vi spillet, for der kommer en ret svær action-sekvens ved Voodoo-museet. Man har kun få sekunder til at trykke på knappen til venstre for døren. Den er lidt lysere grå end omgivelserne.

I antikvariatet tager Grace et stykke slangehud fra vores tøj, og se... det passer med mordet ved Lake Pontchartrain. Ved Tulane-universitetet er Hart blevet 'afbrudt' på samme måde som Crash. Vi tager dog hans noter fra skrivebordet med. Kirkegårdens mur har fået en ny indskrift, som vi straks noterer i vores notesblok. Sammenlignes det med oversættelsen har vi hurtig fået meningen ud af beskeden. Nu efterlader vi vores egen besked. Med den røde mursten som hjælp skriver vi 'DJ bring sekey madoule' i voodoo-skriften. Når man har gjort det rigtigt lader Gabriel beskeden stå.

Hos Mosley forlanger vi, at han genåbner sagen. Kun med Harts notitser, avisartiklen, 'Veve-Clippings' og de to identiske slangestykker lykkes det at overtale ham. Tilbage i vores butik kan vi afslutte den femte dag.

## 6. dag

Efter proceduren med avisen og Grace kigger vi på konvolutten ved døren. Inden vi reflekterer på indholdet kræves der dog forberedelse. Vis Grace tegningen fra slangetatoveringen, og overtal hende til at tegne den på brystet af dig.

Ved politistationen vil de ikke lade en ind til Mosleys bureau, og vi tager videre til Jackson Square. I stedet for hot-dog standen, har en anden sælger opstillet sin 'butik'. Med !-ikonen taler vi til ham. Med lidt overtalelse lykkes det, at få ham tilbage til sin oprindelige standplads, foran politistationen. I den østlige del af Jackson Square bruger vi bogen om Radatrommerne på trommeslageren. Med bogen laver man følgende besked i den nævnte rækkefølge: 'Call Conclave', 'Tonight', 'Swamp'. Herved fremkommer Bayou på oversigtskortet.

Tilbage ved politistationen har den vagthavende betjent en svaghed for søde sager. Efter han har proppet sig med dem, fordi man har overtalt sælgeren fra Jackson Square til at flytte sig, bliver den vagthavende søvnig. Man sniger sig forbi ham, og bruger nøglen til Mosleys dør. Fra skrivebordsskuffen tager vi 'Tracking Device' med.

Atter aflægger vi Voodoo-museet et besøg, og placerer den ene af vores sendere fra sporingsudstyret i 'Seekey Madaoul' (Lille kasse, til venstre ved indgangen). Nu er vi klar til at tage til Bayou, og bruger sporingsudstyret. Når prikken er centreret på displayet er vi ankommet til Voodoo-ritualets skueplads. Hurtig tager vi krokodille-masken på, og går til højre. Dr. John stiller to spørgsmål, som besvares med 'Damballah' og 'Ogoun Badagris'. En grafisk flot sekvens er vores belønning, men vi har ingen mulighed for at gribe ind.

## 7. dag

Vi vågner hjemme i vore private rum, og tager lommelygten fra kommoden. Endnu en telefonsamtale til Ritter i Tyskland bringer ny information. Vi spørger efter 'Tetelo', 'Talisman', 'Tetelo's Remains' og 'African Homeland'.

Efter samtalen tager vi til kirkegården, og finder Gedde-graven. Nu kan vi trykke på en rød knap, og

hurtigt bliver alt mørkt inde i gravstedet. Vi åbner kassen og chok! Efter en kort pause prøver vi endnu engang at åbne kassen. Mosley er væk, men hans pung med et kreditkort er dér. Et tryk på den røde knap forneden til højre bringer os atter ud.

Tilbage i boghandlen ringer vi til rejsebureauet (585-1130). En flytur til Tyskland bliver bestilt og betalt med Mosleys kreditkort. Afsted til lufthavnen, og fluks er vi i Bayern i det mørke Tyskland.

I Slot Rittersberg snakker vi kort med Kartoffelskrælleren Gerde, og haster op til venstre til Wolfgangs soveværelse. Læs indskriften til venstre over døren. Et besøg i kapellet til venstre for indgangsrummet er nu på sin plads. Kig godt på alting. Nu kan vi tale med Gerde om 'Portal Poem', 'Chapel Panels' og 'Initiation Ceremoney'. I Wolfgangs soveværelse åbner vi vinduet for at vaske hænderne i sneen. Saksen fra kommoden til venstre bruger vi på Gabriel. Desuden samler vi også 'Chamber Pot' op. Nu 'åbner' og tager vi skriftrullen fra 'Scroll Case'. I indgangsrummet hænger en kniv ved siden af trappetrinnene. Under et af møblerne bag Gerde finder vi noget salt. Nu er vi klar til at gå ind i kapellet igen. Potten kommer ovenpå alteret. I potten lægger vi saltet, og bruger kniven på Gabriel. Et klik med bruger-ikonet på alteret og derefter brugen af skriftrullen på Gabriel afslutter dagen og ceremonien.

## 8. dag

Efter en voldsom drøm vågner Gabriel og opdager en nøgle ved siden af sengen. Denne åbner døren til biblioteket. Lidt enervende bogsøgen står nu på menuen. Følgende bøger skal 'læses': 'People's Republic' (Bagerste højre reol, midt), 'The Primal Ones' (Bagerste reol, højre), 'Ancient Roots of Africa' (Venstre reol), 'Sun Worshippers' (Bagerste reol, venstre), 'Ancient Digs of Africa' (Bagerste reol, nederst til høre). Har man fundet alle fem bøger, kan man endelig finde 'Snake Mound Book' i sit inventar, og denne bruger man på Gerde. Mosleys kreditkort bruger man atter til at finansiere rejsen til Afrika.

## 9. dag

Bagerst i startbilledet finder vi en hulelabyrint. Systemet er simpelt. Der findes 12 rum, som man skifter imellem ved altid at gå i én retning. I tredje rum finder man en 'Snake Rod'. Desuden ligger der i de fleste rum en eller to 'tiles'. Vi skal bruge dem alle sammen. Kun to kan man ikke tage med. Det drejer sig om rum 7 og 12. Rum 7 har det flotte stenansigt. For at komme videre skal alle 'tiles' placeres korrekt. Antallet af slanger på pladerne viser, hvilket rum de hører til. De placeres til højre på muren. Er alle plader korrekt placeret, begiver man sig til rum 3, og gemmer derpå spillet! Efter man har anvendt 'Snake Rod' på rummets plade, åbner der sig i rum 7 en indgang. Men alle mumier bliver også levende. Man skal skynde sig til rum 7 uden at blive rørt af mumierne. I rum 5 lokker man først den 'udøde' til højre for at kunne komme forbi. I rum 6 skal man 'bruge' væksterne, som hænger ned fra loftet.

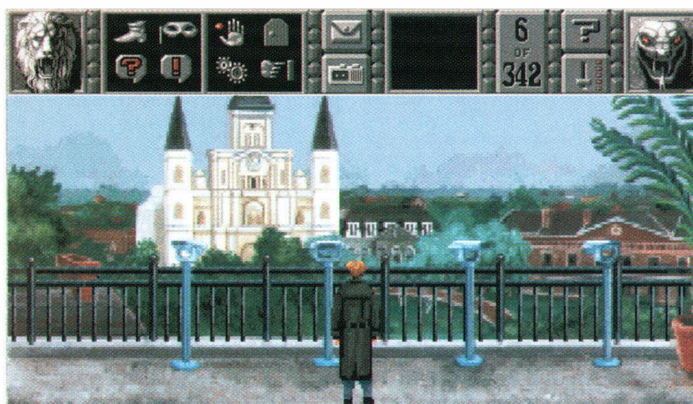
Endelig møder vi Wolfgang. Man anvender igen 'Snake Rod' på pladen for at kunne kom ud af labyrinten. Nu skal man grundigt undersøge offerbordet, specielt overfladen. Med 'tage'-ikonen hiver man jernstængerne fra væggene ud, og placerer dem på bordet. Det søgte hjerte finder man i venstre del af rummet, idet man bruger kniven på mumien. Wolfgangs skæbne ved siden af er ikke til at undgå. Talismanen kan nu tages ud af bordet. Automatisk følger rejsen tilbage til New Orleans.

## 10. dag

Atter har man mulighed for at læse en god avis. Mere underlig er sedlen på bordet fra Grace. Dog viser Mosley sig heldigvis som meget levende. I Gabriels private rum kommer en samtale i gang, hvor man spørger efter 'Making a Plan', 'Mosley's Investigations', 'Grace' og 'Secret Voodoo Hounfour'.

Ved venstre mur i St. Louis Katedral findes en skriftestol, hvor man kan anvende 'Snake Rod' i væggens hul. Inden man drager videre efterlader man 'Snake Rod' og 'Tracking Device' til Mosley under bænken.

Atter er vi i 12. rum, som meget minder om hulerne i Afrika. Nummeret på rummet finder man ved at kigge over portalerne. For at træde ind i et rum 'bruger' man bare 'Key Pad' ved siden af døren. I rum 7 tager man de to masker og kutter. I rum 4 undersøger og tager man den sorte bog på skrivebordet. I rum 2 er Dr. John. Lad vær med at gå ind, men kig på nøglen i den anden ende af rummet.




For at lokke Dr. John ud, skal man først til ceremoni-rummet, som findes ved at gå igennem indgangene til højre. Konstruer følgende besked v.hj.a. trommen: 'Summon', 'Brother Eagle'. Man går ud af den *modsatte* indgang, og skynder sig til rum 2, som nu er ledig nogle sekunder. Med nøglen åbner man ind til rum 1, hvor man samler så mange penge som muligt.

Med nøglen åbner man ind til rum 8, hvor Mosley allerede befinder sig. Man bruger talismanen for at vække Grace, og udstyrer dem med hver sin kutte og maske. I det efterfølgende ritual skal man vente indtil Tetelo angriber Grace. Brug talismanen på Tetelo, og kast den derefter til Mosley. Her griber man den lille grå stenfigur fra alteret. Jorden åbner sig, og man prøver på at redde Malia ved at klikke 'tage'-ikonen på hende.



Redningen er dog ikke mulig. Man kan kun betragte det dystre slutbillede, for *Gabriel Knight: Sins of the Fathers* er forbi. ❑



# QUEST FOR GLORY IV

## SHADOWS OF DARKNESS

***Det er en kendt sag, at fremstillingen af en toer-udgave af et spil er besparende på mange måder: Softwarehuset slipper f.eks. for at finde på et helt nyt plot, de kan genbruge meget materiale med lidt omtanke, spillet lever på 1'erens (måske gode) rygte. Hos Sierra er man dog også yderst glad for treere, firere, femmere, seksere...***

***Her har du så din helt egen person-analyse!***

De tre forgængere i baggrunden gør mildt sagt Quest for Glory IV til lidt af et gadekryds. Den første version hed 'So You Want To Be A Hero', og var et udmærket spil, der mindede meget om de almindelige rollespil i brætform. Toeren, 'The Trial By Fire', var noget elendigt l... øh, ikke så god. Nummer tre, 'Seekers of the Lost City', var god nok, men slog aldrig rigtig igennem. Med mindet om det meget vellykkede første spil i serien siger Sierra nu alle gode gange fire og prøver igen med Shadows of Darkness.

### Quest for Glory? Glamour?

I første afsnit så du i en reklame (sikkert TV-Shop), at en eller anden helteskole søgte nye aspiranter. Dum og uvidende, som du var dengang, vidste du ikke, at det at være helt indebærer farlige opgaver såsom at spadsere i nådesløse ørkener, passere indviklede gåder og djævelske fælder og bekæmpe adfærdsvanskelige monstre - altså omtrent ligesom at være HT-chauffør. Det fandt du dog hurtigt ud af, for med dit diplom i hånden, brugte du din første frokostpause til at redde landet Spielburg fra den onde Baba Yaga.

I andet kapitel rejste du omkring på et flyvende tæppe sammen med en masse af dine venner, hvis navne du ikke kunne udtale. I ankom til landet Shapeir, hvor I overvandt naturen selv, som under kommando af den infame Ad Avis allerede havde indtaget én by og var godt i gang med den næste. Du blev da berømt og fik endnu flere venner, som du alrdig fandt ud af, hvad hed. Desuden var du så heldig at blive adopteret af en sultan, der fik dig indlagt på en lukket institution.

I tredie afdeling er sultanen imidlertid nødsaget til at lade plejerne lukke hans adoptivsøn ud igen, for selv om Ad Avis er død, gad Sierra ikke skrive en ny forhistorie til dette afsnit. Derfor opstår Ad Avis' ånd fra de døde og bosætter sig i en troldkvinde ved navn Aziza. Hun tilkalder en dæmon (det lokale pizzabud!?), som vil ødelægge nogle af dine venners hjemland (du ved, dem med navnene!). Ved hjælp af offentlige transportmidler ankommer I til brændpunktet og slår to fluer med ét smæk, idet I både desintegrerer dæmonen og stopper en borgerkrig under opsejling, dog til samme løn.

Den fjerde del af føljetonen er hidtil ukendt, for pludselig suges du ud af favnen på de mennesker, der konstant hylder dig for dine bedrifter. Da du vågner, befinder du dig i en mørk hule uden noget af det fede udstyr, du har købt for dine feriepenge. Resten er op til dig, men med ovenstående in mente bliver det garanteret ikke kedeligt!

### Tilbage til virkeligheden?

Spillets struktur er meget lig den, vi kender andre fra Sierra-eventyr, som fx. Police Quest og Larry. Spillet er delt op i skærme (110 for Shadows of Darkness' vedkommende), som oftest indeholder et eller flere problemer, der skal løses. Skærmene scroller ikke, og du har sjældent adgang til mere end fire-fem lokationer ad gangen. Det gør umiddelbart spillet meget overskueligt, til gengæld er sværhedsgraden blevet sat en tand i vejret.

For et par numre siden udtrykte jeg min utilfredshed med styresystemet i Hand of Fate, og jeg må endnu en gang krybe til korset: Jeg kan ikke lide disse forenklede interfaces, der ofte forvirrer mere end de gavner. Det er langt fra ligeså slemt her, men alligevel. Du har kommandoer til din rådighed: Gå, se, snak, anvend og anvend objekt. Gå, se og snak forklarer vist sig selv, og det er også i de to sidste, problemet ligger. Hvis du har prøvet de geniale spil fra LucasArts (Sam & Max ikke medregnet), vil du allerede nu savne kommandoer som åben/luk, træk/skub og saml op. De eksisterer bare ikke her. Vil du åbne en dør, ja, så tryk på den med 'anvend' og sats hårdt på, at den åbner. Gennem hele spillet gælder det bare om at bruge kommandoen de steder, hvor man ellers ville have brugt de gamle.

Det er jo egentlig ikke så slemt, blot skal man nu koncentrere sig om andre aspekter af problemløsningen. Der er dog endnu en nævneværdig misère: Ganske som i Hand of Fate markerer spillet ikke, hvilke objekter, der indgår i handlingen eller hvilke, der bare er baggrundsgrafik. I Sam & Max fra LucasArts har man også indført det forenklede interface, men herren være priset markeres alle objekter ved, at de danner en rød kontur omkring pointeren. Hvorfor i alverden kan



***Du vidste slet ikke, at tentaklen havde dig øverst på menukortet!***



"Who are you? How did you get here? There are so many questions I want to ask you, but I have to get home quickly. It's so dangerous out at night in Mordavia."

Sierra ikke også gøre det? Så er man fri for at klikke overalt på skærmen for at finde ud af, hvilke ting, der spiller nogen rolle overhovedet. Er der dog slet ingen, der forstår mig? Er jeg virkelig bare en stakkel, der ikke har kunnet klare de mange omvæltninger på spilsiden siden mit første computerkøb tilbage i '86? Er det skæbnen? Jeg ved det ikke, men jeg er frustreret.

Nok om mine personlige kriser, for jeg kan da sagtens klare det nye interface, og i Shadows of Darkness er der så meget andet, der er udmærket. For at starte med adventuredelen, som det hele har drejet sig om indtil nu, er den meget fint udført. Dialogerne virker gennemtænkte og binder handlingen sammen på fornuftig vis. Heldigvis er der også nogle temmelig svære gåder, der skal løses, og udfordring savner man aldrig. Bliver det alligevel for meget for dig kan du bare sætte sværhedsgraden lidt ned, det får dog størst indflydelse på kampene.

### Kampene!?

Jeps, kampene. Den anden halvdel af Shadows of Darkness er nemlig viet til rollespillenes genre. Det indebærer altså, at Sierra har trodset personregistreringsloven og nedfældet samtlige relevante data på din person på en skærm, der kaldes frem med et museklik. Det er dog ikke AD&D (Hurra!), så du kan kun vælge mellem tre karakterer, nemlig kriger, tyv og magiker. Det virker umiddelbart som et fornuftigt træk, for på den måde får rollespillet ikke så meget indflydelse på spillet, at det går ud over adventuresiden, som absolut er Shadows of Darkness' force. Som det er nu, har din persons karakteristika betydning på følgende områder: Når du slås, er dine færdigheder bestemt af de kedelige tal. De kedelige tal bestemmer også, hvor god du er til at løbe, klatre, snige dig og alle de andre ting, der er nødvendige for at klare sig i dagens samfund. Altså ikke noget med, at du ikke kan komme længere, fordi din helt er for svag til at løfte den sten, der blokerer vejen. Meget klog disposition af Sierra her.

Noget kunne tyde på, at jeg fik al min kritik ud i den første halvdel af anmeldelsen, ihvertfald har jeg efterhånden kun pæne ord tilovers for Shadows of Darkness. Blandingen af rollespil og adventure er god, og selvom kamp- og styresystemet nok ikke er de fedeste, verden har set, er det helt klart til at holde ud. Spillet sværhedsgrad er tilpas, og hvis du hele tiden dør i kampene og hellere vil løse gåder, så kan du som nævnt bare gøre kampene meget lettere i opsætningspanelet.

Grafikken er stemningsfuld og har det lettere slørede look, der kendetegner Sierras eventyrverdener. Den er dog utrolig smuk, og er i sig selv motivation nok til at gennemføre hele spillet. Lyden er ikke decideret interessant og spiller næsten ingen rolle i selve spillet. Dit SoundBlaster udstøder enkelte samples og skiftende baggrundmusik, men ingen af delene er særlig ophidsende.

Når alt kommer til alt må jeg nok give Shadows of Darkness en relativ god anmeldelse. Det er sjovt, flot og udfordrende, selv om jeg har et lidt svært ved at enes med det nye styresystem. Og hvis du har et kritisk forhold til tidligere Sierra-udgivelser vil du også hade denne her. For Sierra er ikke tilhængere af påstanden om, at forandring fryder, men i dette tilfælde kan jeg kun være glad for det - trods alt. ❑

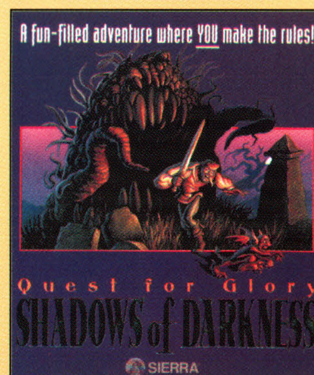
*Simon Skals*




***Du kan vælge din profession blandt disse tre prominente typer.***



***Ved hjælp af det nye kampsystem slagter vor helt to sagesløse flagermus.***

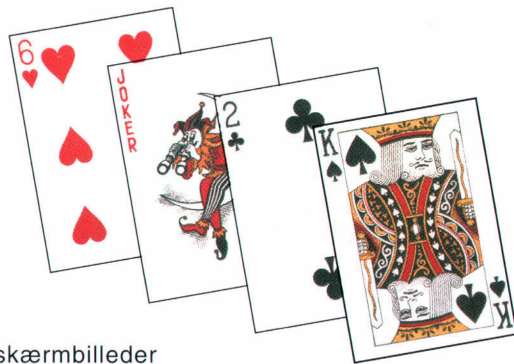



| | |
|---|---|
| Grafik: | 91% |
| Lyd: | 63% |
| Powerplay: | 83% |
| HiScore: | 85% |
| RAM: | 4 Mb |
| Harddisk: | 15 Mb |
| Grafikkort: | VGA |
| Lydkort: | SoundBlaster/AdLib/Roland |
| Hastighed: | 386/16+ |
| Udgiver: | Sierra |
| Pris: | 449,- |
| Udlånt af: | K.E. Mathiasen, Tlf.: 8624 0633 |

**Amiga:**
Desværre tyder intet på, at du for fjerde gang kan stræbe efter hæder på din Amiga.

## PC HISCORE: 85%

# KortNyt



***Så er vi endnu engang tilbage med de små hurtige spil-nyheder fra det store udland. Læs om de nyeste titler til PC, Amiga, CD-ROM og CD32.***

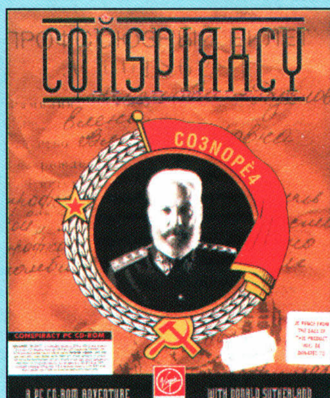
KortNyt er stedet hvor alt kan ske. Her finder du den første omtale af spillene, som alle venter på. Også denne gang er der lidt for enhver smag. Alle kan vente på et varmt forår med masser af udgivelser. Man kan mærke at CD'erne er i fremmarch, for de mest spændende ting kommer faktisk på denne front. Men også for diskettefræserne er der noget i gære. Core Design er denne måneds topscorer med hele fire spændende udgivelser i de næste par måneder, så mens redaktionen lader op til CEBIT og ECTS messerne i det store udland, kan du bl.a. læse om...

## Banshee

Det første spil hedder *Banshee* og tilhører shoot'em-up genren. Her vil Amiga 1200'erens AGA komme til sin ret, for de første billeder virker meget lovende. Tiden er 1999, men teknikken er ikke mere avanceret en propeldrevne jagerfly. I sin lille øse skal man ødelægge den onde diktators Megalomanicals horder, for eller går verden en grum skæbne i møde. En CD32 version er også planlagt, hvor man har udvidet med masser af animationer.
*Amiga 1200, Core Design*

## Conspiracy

Indholdet er næsten det samme - det er blot titlen, der har en anden lyd (ordlyd forstås!). For Conspiracy er nemlig intet ringere end spillet KGB i en vaskeægte agent-forklædning. For de der ikke kender historien giver vi dog lige er hurtigt resumé: Du spiller rollen som Kaptajn Maksim Rukov, der på mystisk vis er blevet overført til KGB's afdeling P. Afdeling P blev oprettet i Perestroika perioden, og havde til opgave at undersøge sager, der eventuelt involverede korruption i KGB's egne rækker. Kaptajn Rukov må som det første iværksætte en undersøgelse af mordet på en privat detektiv, men dette udvikler sig snart til en sag med stor-politiske konsekvenser. Som du sikkert allerede har gættet tilhører Conspiracy adventure-genren! Din afdøde fader giver dig råd og vejledning gennem spillet, fuldstændig som det var tilfældet i KGB, men i Conspiracy 'spilles' din afdøde fader af ingen ringere end Donald Sutherland i fuld FMV-kvalitet og flot lyd.
*PC CD-ROM, Virgin*




## Darkmere

Enhver god science-fantasy historie starter med, at ens døende fader overdrager den vordende helt familiens vigtigste ejendel. Core Designs *Darkmere* er ingen undtagelse, og som Ebryn skal man frelse landsbyens befolkning, og løfte forbandelsen over landet. Dette eventyrspil, foregår i isometrisk 3D, d.v.s. man ser al grafikken skråt fra oven. Spillet vil kun komme til Amiga'en, og dets over 600 skærmbilleder vil nok sørge for et længerevarende bekendtskab.
*Amiga, Core Design*



## Darkstone

Lidt i samme stil er også *Darkstone*, som også kun vil kunne findes på Amiga'erne. Spillet er dog langt mere action-præget, og mange mostre skal besejres, før Dragernes herredømme er knækket. Spillet minder om de hedengange Gauntlet og Golden Axe, så det er en tung arv at løfte.
*Amiga, Core Design*



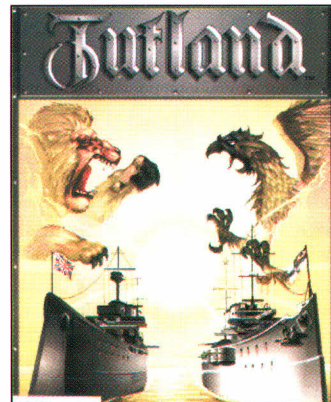

## Heimdal II

Nok en af de mest ventede udgivelser, som nu både vil komme til Amiga og PC samtidigt. Vor berømte helt Heimdal skal atter drage ud i Midgård, og være Odins brik i kampen mellem Aser og Jætter. Den populære humoristiske tegneseriestil genfindes også i dette andet kapitel af *Heimdal*. Core Design lover endvidere, at der nu er 6 lande, som skal udforskes for at finde delene til den magiske amulet, der endelig vil holde Loke fangen.
Den isometriske grafik er nu også blevet udvidet med flere niveauer, og animationerne er blevet mere flydende. Som en nyskabelse kan endog også skifte mellem to personer, Heimdal og en, i henhold til vort materiale, unavngiven mø. Man kan kun håbe, at to'eren vil vise sig at være lige så underholdende som første kapitel.
*PC/Amiga, Core Design*




## Jutland

Dansk geografi plejer at være ret ukendt Over There, så et søslag skulle der til, før man fik et spil med det danskklingende navn *Jutland*. Faktisk omhandler



spillet det største søslag nogensinde, hvor den tyske flåde stødte sammen med den engelske. Selve spillet har været ude i et stykke tid, men nu er der kommet en CD-ROM version med over 100 missioner, digitaliserede lydeffekter og renderede animationer.
*PC CD-ROM, Software Sorcery*

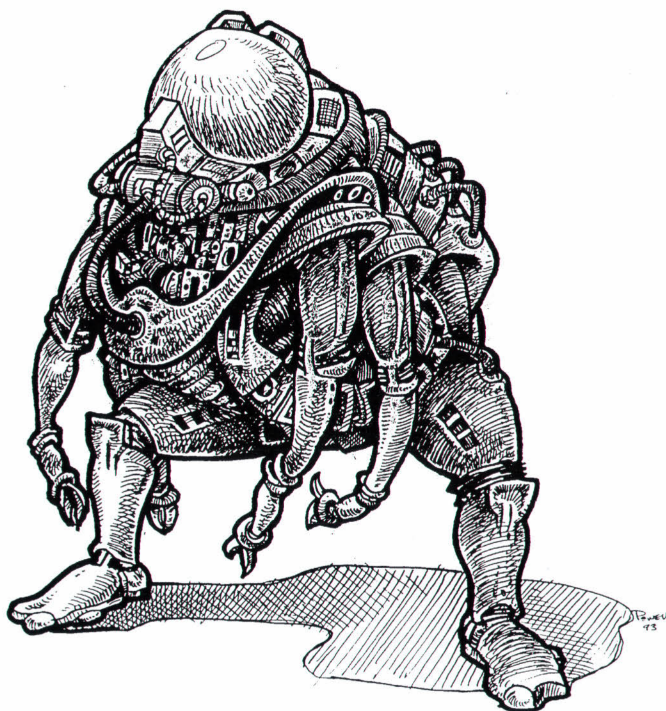
### MicroCosm

Et CD-spil, som der har været snakket en del om i branchen er MicroCosm. Hvis man har set 'Min Mikro-makker' er handlingen ikke så fjern. En meget vigtig og meget rig forretnings-boss (måske en ansv.havende udgiver med initialerne T.C.L.) er blevet 'forgiftet' af et fjendtlig selskab med en mini-robot. Formindskelses-teknikken er intet problem, for med base inde i bossen er det din opgave at finde og jagte modstanderen igennem arterier, hjerne og andre spændende steder. Men meget fedtvæv, og bakterier blokerer din vej, så kun med en hurtigt tryk på aftrækkeren kan du skyde dig igennem. Spillet er fyldt med filmagtige animationer og mellemsekvenser, og man har gjort brug af hele CD'ens kapacitet, så man får over 500 megabyte software med MicroCosm.
*CD32 & CD-ROM, Psygnosis*




### Outpost

Sierra har længe arbejdet på et særligt science-fiction spil, som lægger sig i stil lidt op ad Civilization. Spillet kommer kun til PC'eren, både som diskette og CD-ROM, men så får man også suverænt rendered SuperVGA-grafik. Som kommandør over de sidste rester af menneskeheden efter Jordens ødelæggelse er det ens opgave at lede efter egnede planeter, og bygge selvforsynende kolonier. En tidligere medarbejder fra NASA har sørget for, at *Outpost* skulle være videnskabelig korrekt med de mange aspekter omkring kolonisering af planeter. Så det er nu, at du skal ud at rydde op på harddisken eller købe et CD-ROM drev, for *Outpost* kommer man nok ikke uden om.
*PC CD-ROM, Sierra*



### Pinball Fantasies

Den gamle klassiker fra Amiga'en har endelig fundet vej til PC'eren. Med hele grillbarstemningen kan du nu selv skyde dig til millionerne i Partyland, Speed Devils, Billion Dollar Game Show og Stones 'n' Bones. I forhold til første afsnit, *Pinball Dreams* er der sket små forbedringer. Således understøtter spillet de mere underlige grafikmodes i VGA-kortet, så man kommer op i næsten SuperVGA-kvalitet, men desværre kan man så ikke bruge et MCGA-kort til *Pinball Fantasies.*
*PC, 21st Century Entertainment*




### Star Trek 25th Aniversary

Hvis du hører til dem, der både har set filmen, hørt pladen, læst bogen, fulgt med i serien og spist kagen, så skal du naturligvis også spille spillet! Men hvis du hører til omtalte kategori, så ved du formentlig også, at det med 25-års jubilæet intet har på sig. I år er det nemlig et 27-års jubilæum, der kan fejres. For to år siden udkom Star Trek imidlertid til PC, og man har altså syltet konverteringen siden, så det først er nu, at spillet udkommer til Amiga, og så kun i en A1200-version, med krav om harddisk. I en blanding af simulation og adventure indtager du rollen som James T. Kirk, der har kommandoen på USS Enterprise. Styr rumskibet trygt gennem meteorregn, skyd fjendtlige rumskibe ned, og mød spændende rumvæsener! Det er i korte træk, hvad Star Trek handler om.
*Amiga 1200, Interplay*




### Trivial Pursuit

Domark har heller ikke ligget på den lade side, for de har lavet en meget flot version af klassikeren *Trivial Pursuit* til CD32'eren. Med fuglen Russell som hjælper bliver man guidet rundt i spillet, og i forhold til bræt-verionen har man nu båder billeder, tale og musik, som man skal gætte udfra.



# TA' 2 BETAL FOR 1

## Kun til Amiga

BEGRÆNSET ANTAL

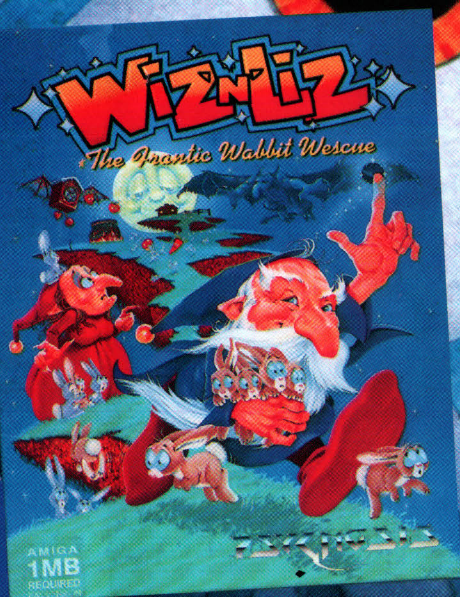
Frit valg Ta' 2 stk ialt KUN **299:-**





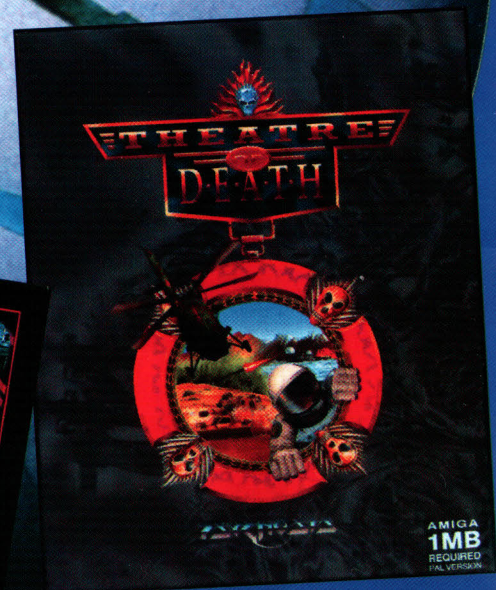


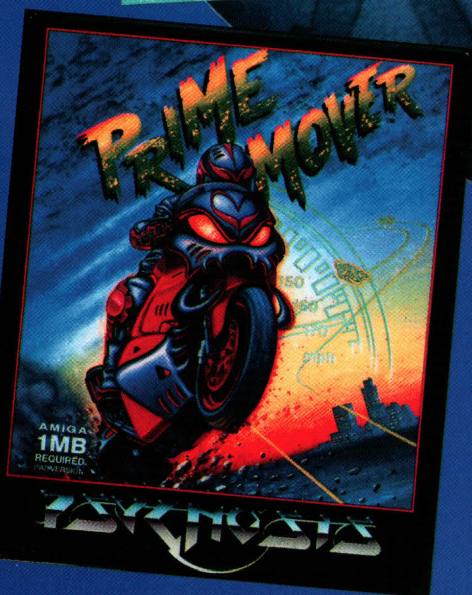









Landsdækkende forhandlernet.

**Skynd dig ind til en af forhandlerne fra forhandlerlisten og gør brug af dette enestående tilbud.**

Der tages forbehold for udsoldte titler m.v.

## LANDSDÆKKENDE FORHANDLERLISTE I POSTNR. ORDEN

| | | |
|---|---|---|
| Olsen foto A/S Frederiksborggade 7 | 1360 København K | 33123440 |
| Betafon APS Istedgade 79 | 1650 København V | 31310273 |
| Bingo Frb-Vesterbro Værnedamsvej 1 | 1819 Frederiksb. C | 31245112 |
| Bingo Amager 100 Amagerbrogade 100 | 2300 København S | 31554910 |
| Bingo Amagerbrogade 255 | 2300 København S | 32521917 |
| Bingo 1 Frederikssundsvej 57 | 2400 København NV | 38341124 |
| Bingo Video-TV-Radio Frederikssundvej 43 | 2400 Københ. NV | 31102270 |
| Bingo 2 Roskildevej 284 | 2610 Rødovre | 31700362 |
| Tåstrup Fotomagasin Køgevej 117 | 2630 Tåstrup | 42996080 |
| Pro computer A/S Strandmarksvej 21 | 2650 Hvidovre | 31785543 |
| Bingo Ballerup Ballerup Centret | 2750 Ballerup | 42653505 |
| Game World Strøghuset, Lyngby Storcenter | 2800 Lyngby | 45932304 |
| Foto-Center Stengade 48 | 3000 Helsingør | 49218330 |
| Schwartz Bog&Ide Aps Østergade 17/19 | 3200 Helsinge | 48794001 |
| Sander Foto Nørregade 26 | 3300 Frederiksværk | 42120065 |
| Allerød Computercenter M.D.Madsensv.12 | 3450 Allerød | 42271850 |
| Fotohuset Stenløsecenter 46 | 3660 Stenløse | 42170190 |
| Foto Master St.Torvegade 23 | 3700 Rønne | 56950112 |
| S.E.Andersen Bredgade 1 | 3700 Rønne | 56959001 |
| Stjerne Video Store Torvegade 36 | 3700 Rønne | 56952601 |
| Reidl Foto og Data Algade 27 | 4000 Roskilde | 42354042 |
| Olsen Foto I/S Nørretorvej 16 | 4100 Ringsted | 57670525 |
| Holm Foto A/S City 3 | 4200 Slagelse | 53528820 |
| Hagner Data Aps. Ahlgade 30 | 4300 Holbæk | 59445530 |
| Supertrade Københavnsvej 2 | 4600 Køge | 56630198 |
| Computer Shoppen Algade 103 a | 4760 Vordingborg | 55341020 |
| Digi Soft Tværgade 6 | 4800 Nykøbing F | 54858385 |
| FCM Elektronik I/S Østergade. 15 b-d | 4930 Maribo | 54757585 |
| K.H.Foto Kongensgade 9 | 5000 Odense C | 66135152 |
| K.H.Foto Bogensevej 45 | 5270 Odense N | 66181050 |
| Foto Nyt Østergade 37 | 5600 Fåborg | 62611315 |
| Nyborg Foto Nørregade 11 | 5800 Nyborg | 65314444 |
| Fotomagasinet Østergade 11 | 6000 Kolding | 75520521 |
| Photo Team A/S Helligkorsgade 16 | 6000 Kolding | 75520070 |
| Von MuncHow Foto Ramsherred 13 | 6200 Åbenrå | 74623340 |
| Centrum Foto og Data Kongensgade 82 | 6700 Esbjerg | 75137255 |
| Ribe Fotocenter Aps. Mellemdammen 15 | 6760 Ribe | 75423311 |
| Photo Team A/S Gothersgade 19 | 7000 Fredericia | 75922454 |
| Byskov Foto A/S Nørregade 24 | 7100 Vejle | 75823088 |
| Vefa A/S Søndergade 12 | 7100 Vejle | 75827550 |
| Herning El/Data Vestergade 13 | 7400 Herning | 97225844 |
| Softwareshoppen Rosenkrantzgade 14 | 8000 Århus c | 86760013 |
| Dam Foto Ryesgade 37 | 8000 Århus c | 86132232 |
| Photo Team A/S Ryesgade 7 | 8000 Århus c | 86123900 |
| Photo Team A/S City Vest | 8220 Brabrand | 86253211 |
| Alderlyst Foto Borgergade 7 | 8600 Silkeborg | 86823772 |
| Fotohuset Adelgade 69 | 8660 Skanderborg | 86520737 |
| Fotohuset I/S Thonbogade 5 | 8700 Horsens | 75622313 |
| Photo Team A/S Søndergade 43 | 8700 Horsens | 75612422 |
| Viborg Foto Sct.Mathiasgade 29 | 8800 Viborg | 86610788 |
| Center Foto Slotscentret | 8900 Randers | 86430955 |
| Knud Engsig A/S Bispensgade 7 | 9000 Ålborg | 98126666 |
| Dam Foto Nygade 36 | 9700 Brønderslev | 98820770 |
| Dam Foto Danmarksgade 49 | 9900 Frederikshavn | 98421910 |



Spillet er også peppet op med små animationer og fuld tale, så der er virkelig gjort brug af CD'ens plads. Det er dog lidt et problem, at den kun findes i en engelsk version, for som dansker kan mange spørgsmål være urimeligt svære.

*CD32, Domark*

### Unnecessary Roughness

Arghh, Uphh, Slam, Dong. Sådan lyder det, når en fodboldkamp går igang. En amerikansk fodboldkamp altså. Med et nyt niveau af realisme indenfor sportspil får du de amerikanske helte ind på din computerskærm i SuperVGA-kvalitet. *Unnecessary Roughness* giver dig med mange kameravinkler også mulighed for virkelig at se alle aspekter af spillet, og da du både har rollen som træner og spiller kan dette ikke undervurderes. Alle statistikker er kun et tastetryk væk, og dit spil får du kommenteret løbende af TV-kommentatorer. Så det ser virkelig spændende ud, men anmeldelsen næste måned vil dog vise dig, om spillet virkelig holder hvad det lover.

*PC, Accolade*

### Washington DC for FS5

Atter er man højt oppe at flyve i BAO/Colorado Technologies nyeste scenarie, som nu dækker US of A's hovedstad. Med baggrund i satelitbilleder har man lavet et fotorealistisk område, som dækker store dele af Washington DC og omegn. Har man lyst til at genere Bill Clinton med en let 'Fly By' ved Det Hvide Hus, eller lege militærfly ved at lande på Andrews Air Force Base, så er mulighederne til-stede.❑

*PC, BAO/Colorado Technologies*



# Tre gode mærker til Amiga

## ZYDEC

Externt drev
798,-

ZY-FI højttalere
med forstærker
498,-

Kickstart-
omskifter
1,3/2,0 A500/
500+/2000
348,-

2/8 MB RAM
til A500/500+
med 2 MB
1898,-

Trackball 498,-

## Logic 3

Mus (300 DPI)
248,-

Quatro GT
M./autofire
248,-

SigmaRay
198,-

AlfaRay
148,-

Quatro ST
198,-

ScreenBeat Højttalere
med forstærker
298,-

LogiPAD
298,-

## PYRAMID

THE NAME OF PRECISION

1 MB RAM
til A600
698,-

512 KB RAM
til A500
398,-

Mousemaster Mus og joystick
på samme port
248,-

A1200

Håndscanner 400 DPI
1298,-

COMBI RAM 32 BIT
Grundkort 800,-
1 MB SIMM Kr. 998,-
2 MB SIMM Kr. 1298,-
4 MB SIMM Kr. 2198,-
8 MB SIMM Kr. 4998,-
Coprocessor 14-50 MHz fra 798,-

## Og flere endnu.......

PROFILINE
Externt XL drev
1,76 MB 3,5"
1498,-

SmartSound
Stereosampler
398,-

ROMBO videodigitizere
VIDI-12
12 Bit stillbillede..1498,-
VIDI-12RT
12 Bit realtime......2898,-
VIDI-24RT
24 Bit realtime......3998,-

MICRONIK
3,0 Kickstart
omskiftere til 3,0
i 500/2000 og
1,3 til A1200
Fra 498,-

Smartstand
Få PC-look på A1200.
skjuler kabelrodet
under monitoren.
Med drejefod til
skærm
298,-

Se efter guldseglet

## KOM IND TIL DIN LOKALE FORHANDLER OG PRØV HELE UDVALGET

### SJÆLLAND




| | |
|---|---|
| **BINGO 1** FREDERIKSSUNDSVEJ 57, 2400 KBH NV | 38 34 11 24 |
| **BINGO 2** ROSKILDEVEJ 284, 2610 RØDOVRE | 36 70 03 62 |
| **BINGO VIDEO** FREDERIKSSUNDSVEJ 43, 2400 KBH NV | 31 10 22 70 |
| **BINGO BALLERUP** BALLERUP CENTERET, 2750 BALLERUP | 42 65 35 05 |
| **BINGO FRB.** VÆRNEDAMSVEJ 1, 1819 FRB C | 31 24 51 12 |
| **BINGO AMAR** AMAGERBROGADE 255, 2300 KBH. S | 32 52 19 17 |
| **BINGO AMAR-100** AMAGERBROGADE 100, 2300 KBH. S | 31 55 19 30 |
| **POSTORDRE FRA DAG TIL DAG** | **31 10 22 70** |

### JYLLAND

| | |
|---|---|
| **Dam Foto** Algade 76, 9700 Brønderslev | 98820770 |
| **Dam Foto** Danmarksgade 49, 9900 Frederikshavn | 98421910 |
| **ASG Foto** Bredgade 15E, 7400 Herning | 97125514 |
| **Foto-Jensen** Østergade 10, 7500 Holstebro | 97424949 |
| **Dam Foto** Vestergade 4, 7900 Nykøbing Mors | 97723972 |
| **Byskov Ovesen Foto** Nørregade 24, 7100 Vejle | 75823088 |
| **Dam Foto** Sct. Mathiasgade 62, 8800 Viborg | 86615899 |
| **Dam Foto** Ryesgade 37, 8000 Århus C | 86132232 |
| **Dam Foto** Frederiksgade 8, 7700 Thisted | 97923992 |

Aflever denne slip hos din forhandler og få et katalog GRATIS

Alle priser er incl. 25% moms. Der tages forbehold for trykfejl og prisændringer. BMP DATA Engros ApS 42 28 87 55